
RETRO
CAPCOM
40 AÑOS DE ÉXITOS
BATMAN SEGÚN SUNSOFT
HISTORY: PENDULO STUDIOS
LLEGA NINTENDO SWITCH LITE
HOBBY CONSOLAS
Nº 337
PÓSTER DOBLE
ANALIZADOS
SUPER MARIO MAKER 2
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER
CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED
F1 2019
DRAGON QUEST BUILDERS 2...
ESPECIAL DEPORTE
LOS FICHAJES DE PES 2020
+ LE TOUR DE FRANCE, NBA 2K20, FIFA 20...
MADE IN SPAIN
BLACKSAD: UNDER THE SKIN
UN MOMENTO DULCE PARA EL DESARROLLO ESPAÑOL
AVANCES
CONTROL
MAN OF MEDAN
ONINAKI
REPORTAJE
EL SIGUIENTE PASO DE LA REALIDAD VIRTUAL
REGALAMOS 3 JUEGOS CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED
CLÁSICOS ENTRE LOS CLÁSICOS
REGRESO AL MEJOR PASADO
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
FINAL FANTASY VII MEDIEVIL PANZER DRAGOON XIII SYSTEM SHOCK...

EDITORIAL



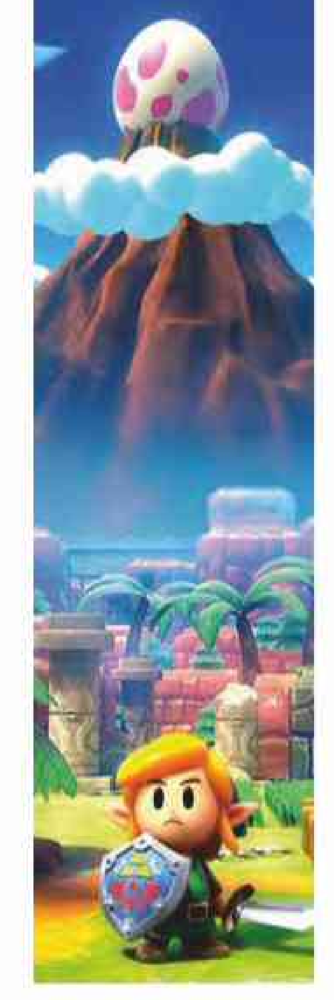
Las portátiles son para el verano

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Siempre me ha parecido curioso que en estas épocas veraniegas, que es cuando más tiempo libre solemos tener, sea cuando menos lanzamientos llegan a las tiendas. Aunque es verdad que en verano apetece andar por ahí, de parranda, tampoco es mentira que, con los calores, pocas cosas apetecen más en las sobremesas que echarse una partidita... Bueno, menos mal que nos quedan las tiendas digitales y los indies, que éstos no paran ni siquiera en verano...

Yo estoy a punto de irme unos días a la playa, y siempre (desde los tiempos de Game Boy "ná" menos) he tenido la costumbre de echarme una portátil a la maleta. Al ver el anuncio de Switch Lite, lo primero que pensé fue: "qué bien, vuelve a haber una portátil-portátil". Es verdad que resulta cara comparada con el modelo estándar, pero, como portátil, es la caña. Hace unos años, habría sido la opción que hubiera elegido para mi hijo... Tiene buen ojo Nintendo con estas cosas, y ha sido capaz de encontrar una sustituta a 3DS sin tener que diseñar una consola "nueva". No tiene ni que estar pendiente de qué software va a sacar para alimentarla, pues, en el catálogo de Switch, hay de todo y para todos los públicos. Este fin de año, sólo con *Luigi's Mansion 3*, *Pokémon* y hasta *Link's Awakening*, tiene el negocio de los jovenzuelos asegurado. Aunque el caso de *Link's Awakening* es para estudiar.



Nunca he sido yo muy fan de los remakes, porque siempre he tenido la sensación de que es una muestra de falta de ideas y de creatividad. Sin embargo, se nota que, en esto, también está madurando la industria y ya no se trata sólo de rehacer un clásico, sino de reimaginarlo, reinventarlo, adaptarlo a las nuevas formas de jugar, a las nuevas necesidades de los usuarios. Ya me gustó lo que se hizo con *Ratchet & Clank*, disfruté muchísimo de *Resident Evil 2* y, ahora, confieso que lo que espero con más ganas para la vuelta del verano es *Link's Awakening*. No os digo nada de las ganas que tengo de ponerle el mando encima a *Final Fantasy VII*... Menos mal que no me importa replantearme mis creencias: me perdería un montón de cosas buenas de no hacerlo. ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Judgment vendió sólo 2.550 unidades en su primera semana en España, esta vez sin la excusa de la traducción... Ojalá, algún día, al respetable se le ilumine la bombilla y la saga *Yakuza* pueda experimentar un estallido como el de *Monster Hunter* en 2018. Mientras, yo no me cansaré de pregonar sus bondades desde este foro.

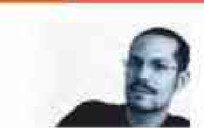
@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

Antiguamente, llegaba el verano y la industria se paraba: no salían juegos, no había viajes... No había nada. Ahora, lo raro es lo contrario. Entre el continuo chorreo de indies, juegos como servicio, viajes de los juegos de septiembre, Gamescom... Lo difícil es poder cogerse vacaciones.

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe [web]

Menos es más. Al menos, cuando se trata de dos consolas como Mega Drive Mini (con 42 juegos y dos mandos) y TurboGrafx Mini (con 50 juegos). Tras el tropiezo de PlayStation Classic y Neo Geo Mini, espero estas consolas retro con los brazos abiertos. Catálogo, diseño y precio me han convencido.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección [web]

Ahora que *Man of Medan* está a punto de llegar, he revisitado el anterior juego de Supermassive, *Until Dawn*. Reconozco que es un fetiche mío, pero creo que sus propuestas narrativas y jugables no se valoraron lo suficiente. ¡Veremos si *The Dark Pictures Anthology* supone la terrorífica redención!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Lo de las reservas se nos está yendo de las manos. Cada vez se parece más a cuando viene Metallica, que se agotan las entradas un año antes. Después de lo que pasó con la edición especial de *Link's Awakening*, no me extraña que la gente se haya lanzado a reservar la PC Engine Mini en Amazon Japón, por puro pánico.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 337



28 REPORTAJE

EL ETERNO RETORNO

Link's Awakening y *Final Fantasy VII* se sitúan en la cresta de otra ola de remakes que nos hará viajar al pasado



42 REPORTAJE

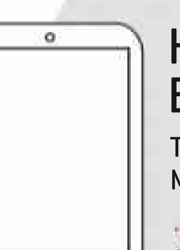
eFOOTBALL PES 2020

Konami se lanza al ataque con la nueva entrega de su simulador futbolístico, abanderado por grandes clubes

SÍGUENOS EN:



www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



88 REPORTAJE

40º ANIVERSARIO DE CAPCOM

Desde los salones recreativos hasta la actualidad, la compañía de Osaka ha acumulado un legado legendario



80 REPORTAJE

RV NEXT GEN

Nos hemos calado el casco para mirar al futuro de la realidad virtual, y pinta bien



48 REPORTAJE

BLACKSAD UNDER THE SKIN

Un gato de cómic protagoniza el próximo gran juego español



56 ANÁLISIS

SUPER MARIO MAKER 2

Mario, Luigi y compañía se han enfundado el mono de obrero para levantar nuevos andamios plataformeros

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes





SWITCH LITE, ¡TE ELIJO A TI!

Nintendo Switch Lite se pondrá a la venta en tres colores distintos (gris, amarillo y turquesa), pero, además, a partir del 8 noviembre, se pondrá a la venta una edición especial, Zacian y Zamazenta, dedicada a los pokémon legendarios de *Pokémon Espada-Escudo*. Incluirá ilustraciones de las criaturas en la trasera y botones de color cian y magenta. Una edición realmente bonita, que estará a la venta hasta fin de existencias. Es decir, cuando se agote, no se reeditará.



La nueva Switch está pensada para aquéllos que quieren sólo una portátil. Es más pequeña y ligera que la Switch normal y su batería es más duradera. Se puede considerar la sucesora de Nintendo 3DS.



¡Y LA HÍBRIDA SE PONE LAS PILAS!

Nintendo Japón ha anunciado el lanzamiento de un nuevo modelo de Switch, que sustituirá al actual. Se trata de la misma consola, aunque con una batería que proporciona mayor autonomía, hasta seis horas en los juegos más exigentes. Su precio será el mismo y se espera que se ponga a la venta a principios de septiembre. También se han anunciado Joy-Con de nuevos colores.

SWITCH LITE FRENTE A SWITCH

	NINTENDO SWITCH LITE	NINTENDO SWITCH
PRECIO	220€	320€
MODOS	Portátil	Portátil, sobremesa, TV
EXTRAS	Gisroscopio, acelerómetro	Giroscopio, acelerómetro, Joy-Con con vibración HD y cámara infrarroja
TAMAÑO	91,1 mm x 208 mm x 13,9 mm	102 mm x 239 mm x 13,9 mm
PESO	275 g	297 g
PANTALLA	5,5 pulgadas (1280 x 720)	6,2 pulgadas (1280 x 720)



1

ANUNCIO / SWITCH

Switch se hace aún más portátil

El secreto a voces ya es oficial: Nintendo lanzará Switch Lite, una versión exclusivamente portátil de su consola actual, el 20 de septiembre, a 220 €

Después de no pocos rumores, Nintendo ha anunciado oficialmente el lanzamiento, el 20 de septiembre, de una nueva versión de Switch, que deja de ser híbrida para convertirse en totalmente portátil. Switch Lite estará disponible en tres colores (amarillo, gris y turquesa), y se podrá adquirir en un set con una funda y un protector de pantalla. El precio de la nueva consola será de 220 € (100 menos que la versión normal, aunque es verdad que también pierde prestaciones). Además de ser más pequeña y ligera, Switch Lite prescinde de los Joy-Con y tiene los controles integrados (y con cruceta por fin), lo que elimina la vibración HD y la cámara infrarroja. La pantalla es ligeramente más pequeña, aunque mantiene las mismas prestaciones del panel de la híbrida. La bueno de estos recortes es que la duración de la batería se ve incrementada, pasando de las tres horas en los juegos de alto rendimiento, a las cuatro. Obviamente, no es posible conectarla al televisor, pero sí podremos jugar en modo sobremesa si le buscamos apoyo (no tiene soporte) y nos hacemos con al menos una pareja de Joy-Con extra... Y una base para cargarlos, claro. De hecho, la portátil es compatible con casi todos los juegos de Switch y sólo se ve limitada en los casos en los que jugar en la TV o la vibración HD son imprescindibles, como en *1-2 Switch, Fitness Boxing, Just Dance* y *Super Mario Party*.

Lo que no cambia son sus posibilidades multijugador. Podemos conectar hasta ocho consolas (normales o Lite) y jugar online si tenemos una suscripción a Nintendo Switch Online.

Switch Lite se convierte, así, en la sustituta natural de 3DS, sensación que se refuerza con el anuncio de una edición especial inspirada en *Pokémon Espada-Escudo*, la primera entrega "canónica" de la saga en Switch y, tradicionalmente, el mayor éxito de las portátiles de Nintendo.

La pantalla es un poco más reducida, pero mantiene las mismas características. Los botones izquierdos se sustituyen por una cruceta y desaparecen la vibración HD y la cámara infrarroja.

Switch Lite permitirá el juego en modo local, conectando hasta ocho consolas (normales o Lite). También podemos jugar en la misma consola, aunque necesitaremos algún Joy-Con extra.

EN SU NUEVA VERSIÓN, SWITCH PASA DE SER HÍBRIDA A SER DESCARADAMENTE PORTÁTIL



2

Glavenus barrerá a los cazadores con su cola en forma de espada. Las nuevas criaturas de *Iceborne* nos pondrán las cosas realmente difíciles.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Una gigantesca expansión que nos dejará helados

Iceborne nos ofrecerá el 6 de septiembre una ingente cantidad de contenido para el ya de por sí descomunal *Monster Hunter World*

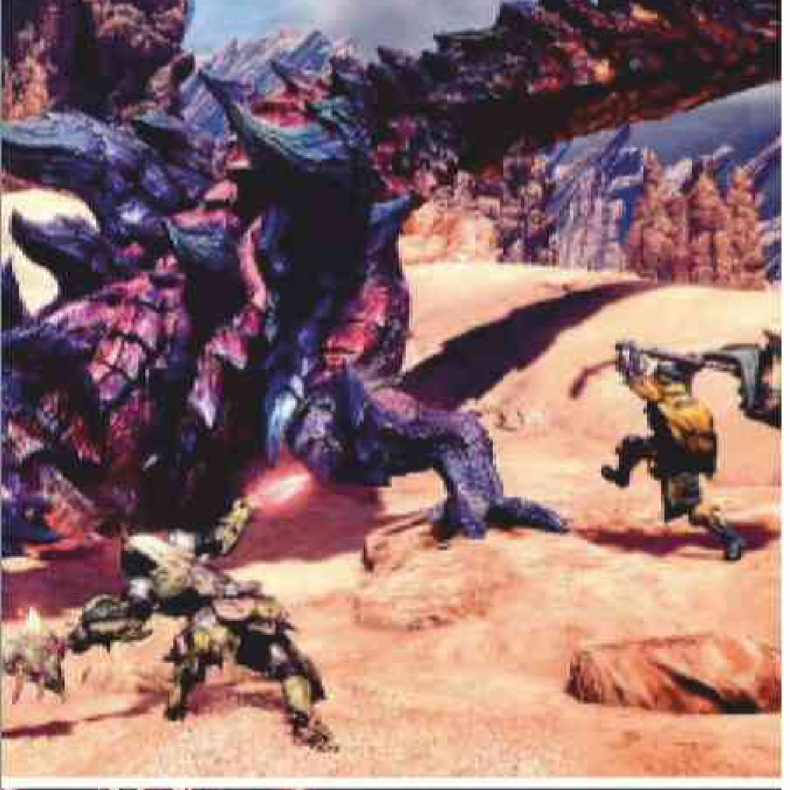
El 6 de septiembre, se lanzará en PS4 y Xbox One (un poco más tarde en PC) la enorme expansión de *Monster Hunter World*, *Iceborn*, que nos llevará a Arroyo Escarcha, una localización que será la más grande que hayamos visitado nunca en la saga. Es una nueva región en la que nos esperan nuevas misiones, criaturas, armas, equipamiento... Esa ingente cantidad de contenido podremos disfrutarla descargando el DLC (40 €) o comprando la edición física, *Iceborne Master Edition* (70 €), que incluirá el juego base y la expansión.

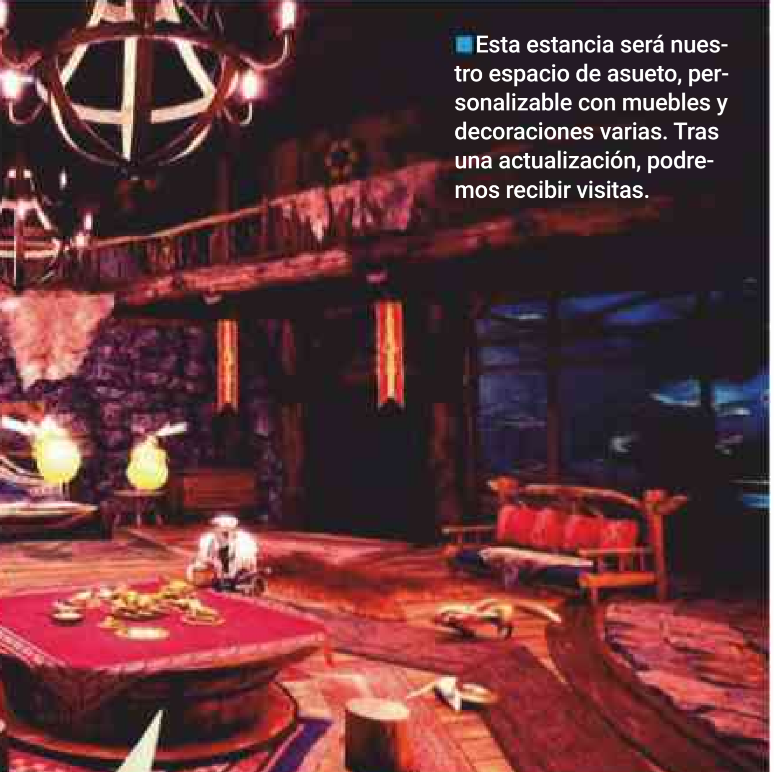
Una de las novedades más esperadas será la inclusión de la habilidad "raider ride", que nos permitirá utilizar monturas para desplazarnos más rápido (por fin) y rastrear monstruos. Además, contaremos con una nueva herramienta, la "cluth claw", que nos permitirá atraer a las criaturas.

Y, tratándose de un juego de cacerías, no podían faltar nuevos monstruos. *Iceborne* añadirá un montón de nuevas subespecies, variaciones extremas de criaturas ya conocidas, que nos podrán las cosas realmente difíciles. Tanto, que será necesario alcanzar el nivel "maestro" para cazarlas. De momento, Capcom nos ha dejado echar un vistazo al electrizante wyvern Fulgur Anjanath, al wyvern Ebony Odogaron (de colmillos afilados) y al Glavenus, que barrerá a los cazadores con su cola. Y, como todo buen cazador necesita descansar, podremos visitar la nueva base Seliana, un acogedor punto de reunión donde nos esperan desde baños termales a una herrería, pasando por un centro de recursos para gestionar nuestras recompensas o la posibilidad de investigar cultivos. Además, se ha presentado My Room, que será un espacio propio personalizable. Hasta aquí, las novedades principales, aunque la expansión aún añadirá más mejoras, desde una dificultad que se adapte si, por ejemplo, sólo quedan dos miembros en el equipo, la inclusión de sublíderes, nuevos dispositivos... La mayor expansión del juego más exitoso de Capcom de todos los tiempos promete dejarnos helados. ■



ESTA EXPANSIÓN DE MH WORLD SERÁ TAN INMENSA COMO SUS IMPRESIONANTES MONSTRUOS





Esta estancia será nuestro espacio de asueto, personalizable con muebles y decoraciones varias. Tras una actualización, podremos recibir visitas.





3





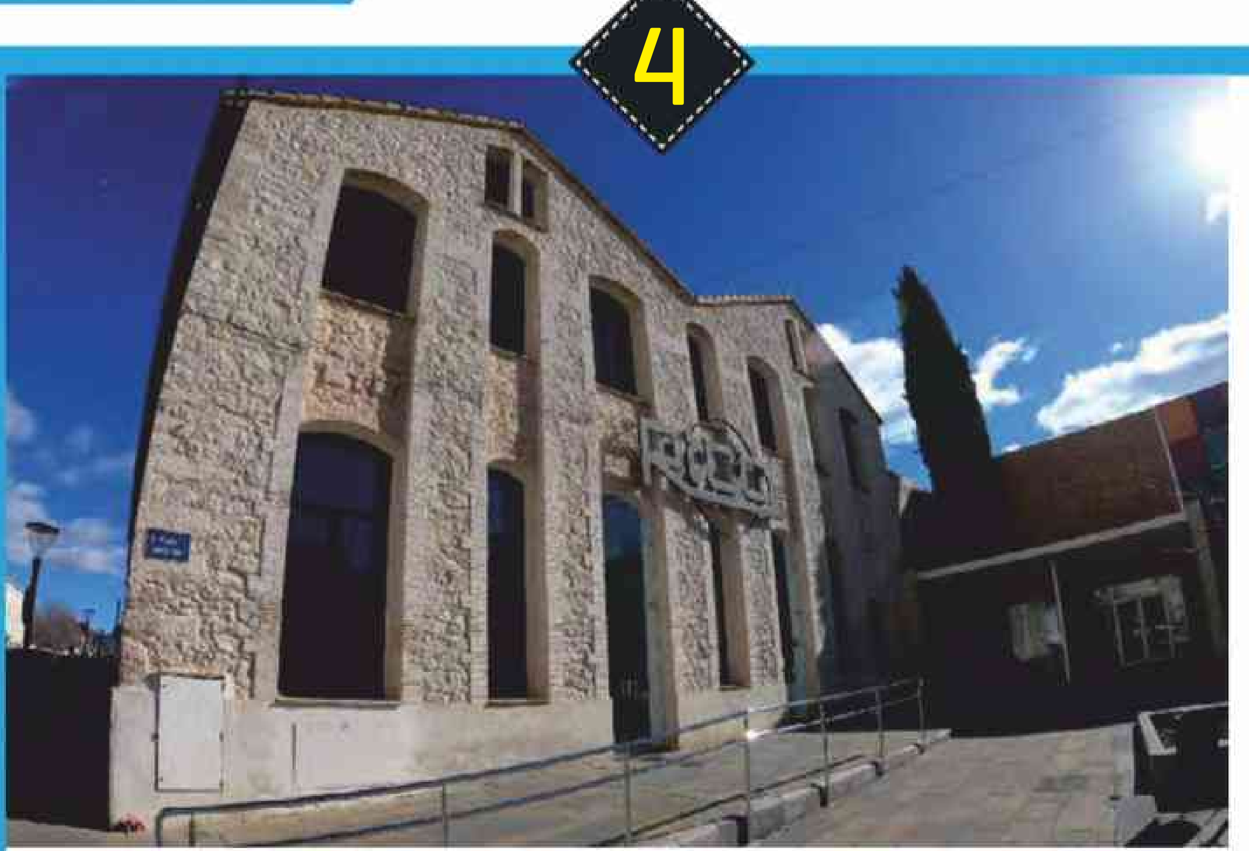
ANUNCIO PS4 - SWITCH

Ninjas cibernéticos en acción: nostalgia arcade "made in Taito"

The Ninja Saviors: Return of the Warriors nos devolverá el sabor del clásico *Ninja Warriors* el 30 de agosto

Si de algo puede presumir Taito, es de haber arrasado en los arcades en los 80 y los 90, con juegos que permanecen en la memoria de los asiduos a los salones recreativos, desde *Space Invaders* a *Bubble Bobble*, pasando por *Operation Wolf.* Tras desaparecer en combate durante una temporada, la compañía vuelve a dar la cara con un reseteo de *Ninja Warriors*, uno de sus grandes éxitos arcade, que llegará a Switch y PS4 el 30 de agosto y que, gracias a Avance Discos, podremos adquirir tanto en formato digital como en físico. Y ojo, que no será el único. El juego costará 30 € y la edición física incluirá póster, pegatinas... y ¡¡¡manual!!! Sí, como en los viejos tiempos. El regreso de este clásico bien lo merece. Gracias a *The Ninja Saviors: Return of the Warriors*, volveremos a repartir mamporros a diestro y siniestro con la jugabilidad clásica de los beat'em up de desarrollo lateral, pero con gráficos actuales y nuevas animaciones. Dispondremos de cinco androides ninjas (dos más que en el original) para despachar a todos los malos que se nos pongan por delante, y podremos contar con la ayuda de un amigo para avanzar por los ocho variados niveles que ofrecerá la aventura. Y, en claro homenaje a los clásicos, incluirá tres bandas sonoras: *Ninja Warriors de* arcade, *Ninja Warriors* de Super NES y *Ninja Saviors.*

4



El Museo del Videojuego abre todos los sábados (10.00-14.00 y 16.00-20.00) y la entrada cuesta 10 €.

NOTICIA / RETRO

Museo Arcade Vintage: la Meca del videojuego está en Ibi

En este museo, no sólo no está prohibido tocar: ¡es obligatorio jugar! Y, además, con charlas, talleres y todo tipo de actividades

El pasado 15 de junio, abrió sus puertas en Ibi (Alicante) un gran museo dedicado al videojuego, que debería convertirse en lugar de peregrinación para todos los amantes de este fenómeno cultural y, sobre todo, para los que tengan interés en conocer su historia. Detrás de este enorme proyecto, se encuentra la asociación cultural Arcade Vintage, creada para conservar y dar a conocer la cultura relacionada con los videojuegos clásicos.

Pero no penséis que, al ser un museo, se trata de mirar obras y leer cartelitos con datos. La exposición permanente, que cuenta con más de 300 máquinas en 900 metros cuadrados, está preparada para que todos los visitantes la disfruten de la mejor manera posible: jugando. Además, también habrá exposiciones temporales (actualmente, se puede disfrutar de la obra del magnífico ilustrador Alfonso Azpiri) y otro tipo de actividades, englobadas en ArcadeVintageTalks. Serán jornadas sobre "arcadeología", preservación, restauración, desarrollo, divulgación, talleres... Estarán impartidas por el nutrido grupo de colaboradores del museo, donde hay nombres de sobra conocidos en desarrollo, prensa, formación... Además, se organizarán diversos eventos, como el congreso ArcadeCon, cuya quinta edición ya se ha celebrado entre sus muros.

El emplazamiento elegido no puede ser más adecuado: es la antigua fábrica de juguetes de Rico en Ibi, la ciudad con más tradición juguetera de nuestro país. El ayuntamiento ha cedido el edificio a Arcade Vintage, que ha montando una exposición permanente que dejará "ojiplático" a todo amante de lo retro con su enorme colección de máquinas arcade, pinballs, ordenadores y consolas del siglo pasado.

Gracias al apoyo del ayuntamiento de Ibi, al patrocinio de numerosas empresas y al apoyo del resto de asociaciones arcade y colaboradores del museo, Arcade Vintage seguirá ampliando la colección, con sus misiones de "arcadeología" (con las que recupera arcades perdidos hace tiempo), la adquisición de nuevas máquinas y bibliografía, la creación de muebles para videojuegos españoles... Desde aquí, os invitamos a visitar el museo: haced una escapadita cualquier fin de semana, ya que tiene sus puertas abiertas todos los sábados, mañana y tarde. Ojo, hay que reservar las entradas en museoarcadevintage.com.



La colección de pinballs del Museo del Videojuego es uno de los grandes reclamos para hacer una visita.



Se pueden ver y probar recreativas clásicas, con sus muebles emblemáticos y versiones más modernas.



El Museo del Videojuego se inauguró el pasado 15 de junio, con la presencia de muchas caras conocidas.



La entrada para niños de entre seis y doce años (acompañados) cuesta 5 €. Si tienen menos, es gratuita.



La primera exposición temporal ha estado dedicada al fallecido Alfonso Azpiri, recordado y añorado ilustrador.

5





NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE

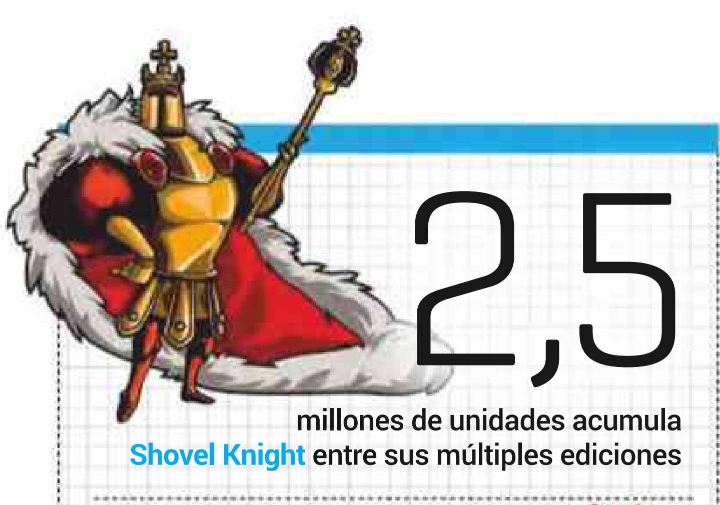
Conviértete en presidente sin el apoyo de la oposición

El irreverente simulador *Tropico 6* llegará finalmente a consolas en formato físico el 27 de septiembre

En marzo, se puso a la venta para PC la sexta entrega de *Tropico*, la exitosa saga de estrategia y gestión, que nos permite convertirnos en presidentes de nuestra república bananera y actuar como auténticos tiranos o como líderes pacíficos y honestos, capaces de optar al Nobel de la paz... Desgraciadamente, la versión para PS4 y Xbox One no terminaba de llegar a las tiendas, pese a que su lanzamiento estaba previsto para verano. Por suerte, Meridiem Games, la distribuidora del juego de Kalypso en nuestro país, acaba de confirmar que *Tropico 6* estará disponible el 27 de septiembre, totalmente localizado al castellano y con edición física.

La saga siempre se ha caracterizado por un gran sentido del humor, lo que no impide que ponga a nuestro alcance multitud de herramientas de gestión y diplomacia para hacer crecer nuestra nación, esta vez a través de cuatro épocas distintas. Siempre con un ojo puesto en la escena internacional, pero sin desatender (o sí) las necesidades del pueblo... La gran novedad de esta entrega es que nos permitirá administrar archipiélagos, utilizar nuevos medios de transporte y construir infraestructuras y puentes. ¿O, en vez de construir, preferirás robar los monumentos de otros países? Ya nos lo contarás desde el balcón, cuando te invistan presidente... ■

Las cifras del mes



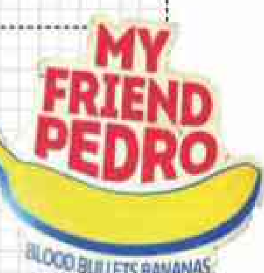
2,5 millones de unidades acumula Shovel Knight entre sus múltiples ediciones

20.600 unidades se vendieron de Crash Team Racing: Nitro-Fueled en PS4 en su primera semana en España



3 prólogos diferentes tendrá Cyberpunk 2077, según el arquetipo de personaje que elijamos

250.000 copias se vendieron de My Friend Pedro, la nueva locura de Devolver Digital, en su primera semana



20 versiones distintas del guión tendrá Watch Dogs Legion, debido a su gran número de personajes controlables



Un 15% de los jugadores europeos afirman estar interesados en el streaming de Google Stadia y Project xCloud

100 millones de dólares ha generado Fallout Shelter desde que se lanzara en 2015



40.000.000 son los juegos que se han vendido de la saga The Witcher, una cifra que crecerá con la llegada de la tercera entrega a Switch

6

NUEVOS DATOS / PS4

Grafitis de neón contra el acoso y la contaminación

Concrete Genie, el colorido indie de PixelOpus, se proyectará en las paredes de PS4 el próximo otoño e incluirá compatibilidad parcial con realidad virtual



Hace unos días, Sony presentó en Madrid *Concrete Genie*, uno de sus exclusivos más importantes para la campaña navideña y uno de los indies más prometedores de 2019. Tras el retraso que sufrió, este otoño podremos disfrutar, al fin, de todas sus bondades, que no serán pocas.

Desde que lanzó *Entwined*, en el ya lejano 2014, PixelOpus, un pequeño estudio de Sony compuesto por apenas veinte personas, ha estado trabajando en esta aventura, que será bellísima tanto en lo visual como en lo narrativo. El protagonista será Ash, un niño que sufre acoso escolar y que encontrará en la pintura una vía de escape y una forma de felicidad.

El juego se ambientará en una ciudad pesquera llamada Denska, caracterizada por estar tan abandonada como contaminada. Después de que unos matones le rompan el cuaderno de dibujo, Ash acabará en posesión de un pincel mágico, que le permitirá dibujar grafitis de neón cuyos personajes y paisajes cobrarán vida, literalmente. Esos murales tendrán un doble valor, pues sus seres se convertirán en sus amigos y, a su vez, servirán para purificar las mustias calles de la ciudad. Los dibujos se realizarán con ayuda de un completo editor, que permitirá plasmar ideas muy diversas, utilizando el sensor de movimiento del Dual Shock 4. Y no será pintar por pintar, pues el desarrollo combinará exploración, plataformeo y puzles, la mayoría de los cuales tendrán una solución pictórica, como, por ejemplo, tener que dibujar una criatura amarilla para que arregle un panel eléctrico estropeado. En relación con eso, a medida que progresemos, desbloquearemos nuevos estilos y pinceles, por lo que podremos revisitar zonas y darles otra apariencia.

Al margen del modo Historia, habrá dos modo extra que serán compatibles con PlayStation VR: Pintura libre y Experiencia VR, donde podremos dar rienda suelta a nuestra creatividad y disfrutar el arte urbano en primerísima persona, sin necesidad de comprar botes de sprays... ni de delinquir y arriesgarse a un buen multazo. ■

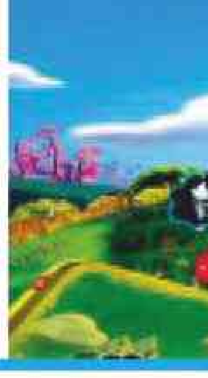
TWITTER @DarwinElegant

“¿Por qué nadie habla de Concrete Genie? Es uno de los juegos que más espero. El concepto, el estilo artístico... Todo lo que lo rodea luce impresionante.”



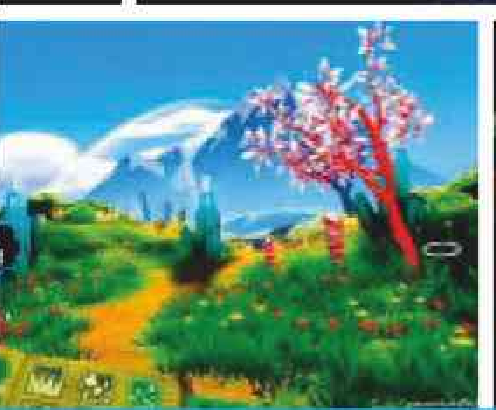
EL PROTAGONISTA DE **CONCRETE GENIE** SERÁ UN NIÑO QUE SUFRE ACOSO ESCOLAR Y QUE ENCUENTRA EN LA PINTURA UNA VÍA DE ESCAPE













“The Outer Worlds no es tanto una historia en contra del capitalismo como un juego sobre cómo el poder puede usarse de malas maneras”



Leonard Boyarsky. Codirector de *The Outer Worlds*



“Sin Battleborn, Borderlands 3 no sería tan bueno: nos hizo ver las cosas de otra manera”

Scott Kester. Director de arte de *Borderlands 3*

“Hay mucho potencial en contar grandes historias para más de una persona: los juegos con historia y multijugador están infravalorados”



Josef Fares. Creador de *A Way Out*

Las frases del mes



“Ahora siento que puedo darles a los equipos internos el tiempo que necesitan para tener ideas creativas y hacer el videojuego que quieran”

Phil Spencer. Jefe de Xbox

“El acuerdo con Microsoft es perfecto para nosotros, porque podemos centrarnos en hacer nuestros juegos raros sin preocuparnos de conseguir dinero”



Tim Schafer. Fundador de Double Fine Productions



“Las nuevas consolas son más de lo mismo, comparadas con pasadas generaciones: cosas como la nube sí representan algo innovador y distinto”

Atsushi Inaba. Cofundador de Platinum Games



La duodécima edición de los Premios Nacionales del Videojuego se celebró durante Gamelab, y *Gris* (Nomada Studio) fue el claro ganador, al cosechar ocho premios (mejor juego, premio de la prensa, mejor dirección de arte...). Pero se dieron más premios y, en esta foto, están todos los premiados con su "pulga" en las manos.

EVENTO TODAS

Gamelab 2019: la industria española enseña músculo

El Congreso de Videojuegos y Ocio Interactivo se convirtió en junio en el nexo de unión para los profesionales del videojuego en España

Del 26 al 28 de junio, el hotel Esperia Tower de Barcelona acogió todo tipo de charlas y coloquios dedicados al desarrollo de videojuegos, pero también a cómo sacarles rendimiento, cómo optimizarlos y cómo venderlos. Para celebrar su decimoquinta edición, y mostrando su vocación por convertirse en un foro de referencia internacional, Gamelab 2019 ha contado con medio centenar de relevantes figuras internacionales, como Mike Morhaime (cofundador de Blizzard), Cory Barlog (director de *God of War*), Jordan Mechner (autor de *Prince of Persia*), Katie Scott (diseñadora de *FIFA*) o Daniel Sánchez-Crespo (CEO de Novarama), que trasmitieron sus conocimientos en ponencias y mesas redondas.

Uno de los platos fuertes fue la entrega de los Premios Nacionales del Videojuego, con los que un jurado compuesto por profesionales de la industria premió a los mejores desarrollos de 2018. Todo un clásico de Gamelab que, este año, tuvo en *Gris* un claro vencedor. La aventura de Nomada Studio acumuló ocho premios, incluido el de mejor juego. *Do Not Feed The Monkeys* (Fictiorama Studios) se llevó los premios a mejor diseño y mejor idea original; *Very Little Nightmares* (Alike Studio) fue reconocido como mejor juego de smartphone, y el premio a mejor juego universitario recayó en *Moodieval Times* (Digipen Bilbao). El Premio del Público fue para *Intruders: Hide and Seek* (Tessera). Además, Mike Morhaime, creador de *World of Warcraft*, recibió el Premio de Honor de Gamelab 2019, de manos de José Guirao, ministro de cultura, que siempre ha mostrado su apoyo al videojuego.

Por supuesto, no faltó el Indie Hub, donde pequeños desarrolladores mostraban sus juegos. Además, este año el esfuerzo tenía premio adicional, ya que DEV (Asociación Española de Desarrollo de Videojuegos) premió con 2.000 € al juego más votado por los asistentes. Este Indie Hub estuvo repleto de calidad, con la presencia de títulos tan prometedores como *Professor Lupo and his Horrible Pets* (beautiFun Games), *Mara* (Chibig), *Treasure Rangers* (Relevo), *Aces of the Multiverse* (Gammera Nest)... El ganador fue *Reventure* (Pixelatto), una pixelada aventura.

El último día se aprovechó para celebrar la asamblea de socios de DEV y presentar a la nueva junta directiva y a la presidenta, Valeria Castro (CEO de Platonic Games), la primera mujer en ocupar el puesto.

El ministro José Guirao entregó el Premio de Honor a Mike Morhaime, creador de *World of Warcraft*.



Uno de los encantos de Gamelab es compartir conocimientos y experiencias con otros desarrolladores.

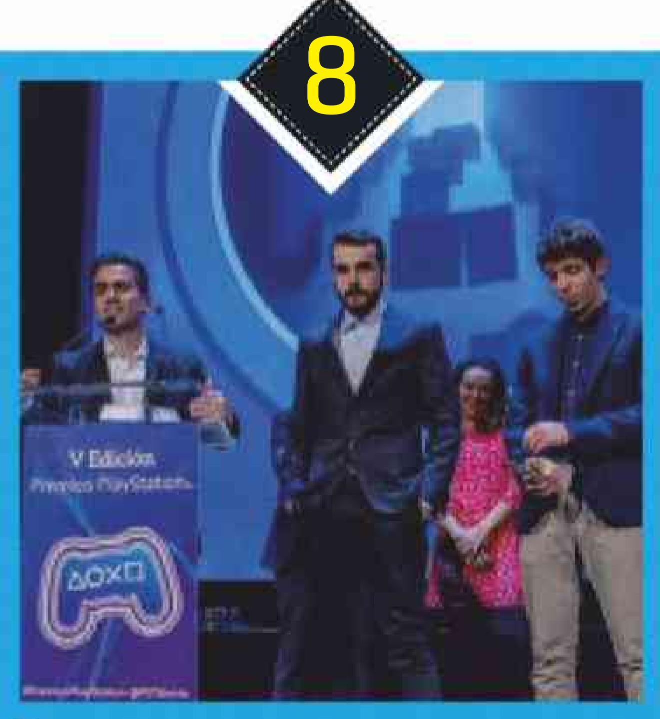


Fueron tres días de coloquios. Aquí, Adrián Cuevas, Conrad Roset y Roger Mendoza, con Evans-Thirlwell.



Hubo tiempo para todo: Laura Higgins y Kate Edwards denunciaron los ambientes tóxicos para las jugadoras.

8



OpenHouseGames fueron los ganadores de la V Edición de los Premios PlayStation con su juego *A Tale of Paper*.

CONVOCATORIA DESARROLLO

PlayStation, en busca de talento español

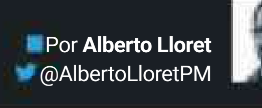
Ya está en marcha la VI Edición de los Premios PlayStation

Sony España ya ha dado el pistoletazo de salida a la VI edición de los premios que inauguró en 2014 con la intención de apoyar y potenciar los desarrollos indies españoles. Cualquier estudio patrio que haya facturado menos de 100.000 € en 2018 podrá presentarse para hacerse con el premio de "juego del año" y recibir 10.000 €, kits de desarrollo, un espacio físico para trabajar y la publicación del juego en PS4. Además, hay otras cuatro categorías: juego más innovador, mejor arte, mejor juego para la prensa y, como novedad, mejor narrativa. Las novedades no acaban aquí, pues, este año, se entregarán dos premios especiales: Compromiso PlayStation, para premiar a los estudios que presenten proyectos con trasfondo social; y Dreams, que premiará con 3.000 € el mejor proyecto desarrollado con la herramienta de creación de Media Molecule. Como siempre, conoceremos a los ganadores en la tradicional gala de diciembre.



El plazo para presentar los proyectos estará abierto hasta el 31 de agosto. Basta con visitar la web www.playstationtalents.es/contact/premios-playstation

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM





TOCA RECUPERAR LOS "SUSPENSOS" DEL CURSO

Todos los años por estas fechas, cuando las vacaciones ya se asoman por lontananza, empieza mi particular cuento de la lechera. Para quien no lo sepa, en esta fábula de Samaniego, una chica va a vender una tinaja de leche y empieza a cavilar en qué puede gastar el dinero que consiga... hasta que se cae de morros, rompe la tinaja y, con ello, se esfuma aquello que pensaba comprar. Lo del no vendas la piel del oso antes de cazarlo "2.0". Pues bien, esa chica, pero en gordo, calvo y peludo, soy yo todos los veranos. Porque, según empieza julio, mi cerebro comienza una macabra selección natural de manera automática, en segundo plano, aunque yo no quiera.

Porque, aun no "queriendo", empiezo a relamerme con las decenas de títulos que no he podido jugar durante el año (uf, si echara la vista atrás y ampliara a toda la década), bien porque he jugado a otras cosas "por obligación" (para tener el análisis en el día y hora señalados), bien porque mi tiempo libre cada vez es más menguante o, sencillamente, porque no he encontrado el momento idóneo para ponerme... Así, aunque no lo creáis, empieza una suerte de battle royale del que sólo puede salir uno (muy largo) o varios más cortos, que serán los juegos que me acompañen durante las vacaciones de verano.

A algunos, quizá, les suene raro, dado que, en otros oficios, lo normal es que la gente deje de hacer aquello por lo que le pagan, pero en esta profesión, incluso en los días de descanso, no dejamos de hacer aquello que nos llena, es decir, jugar.

Como iba diciendo, en estas fechas, empiezo a pensar en todos los juegos que me gustaría completar... No exagero si os digo que tengo pendientes unos 150-200 juegos sólo de PS4 que me gustaría terminar... aunque, para eso, necesitaré otras dos vidas y media. Si meto en la ecuación a Nintendo Switch y Xbox One, la cifra se dispara hasta el infinito. Quedarse sólo con un puñado muy reducido de elegidos es muy complicado, y más si me pongo a pensar en veranos anteriores, en los juegos que completé y en los buenos recuerdos que me traen. El año pasado fue *Dead Cells*, al que fácilmente pude meterle 150-200 horas sólo en vacaciones. Antes, fueron *Dragon Quest VII*, *Rogue Legacy*, *Monster Hunter: Freedom Unite*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*... Títulos todos ellos que me han dejado huellas imborrables y que tengo muy asociados al verano, a momentos muy dulces. El problema es que, cada año, la lista de juegos que me gustaría jugar crece. Si me ciño a 2019, así, a bote pronto, tengo pendientes *Judgment*, *Dragon Quest Builders 2*, *Baba is You*, *Cadence of Hyrule*, *Slay the Spire*, *A Plague Tale*, *Darkwood*, *Sea of Solitude*... Y ya ni meto los que me gustaría rejugar, como *Resident Evil 4* o *Final Fantasy VII*. Sólo espero no tropezarme y romperme un brazo antes de decidirme...

«Lo normal es que la gente, en verano, deje de hacer aquello por lo que le pagan, pero, en esta profesión, no dejamos de hacer lo que nos llena»

9

NUEVOS DATOS / SWITCH

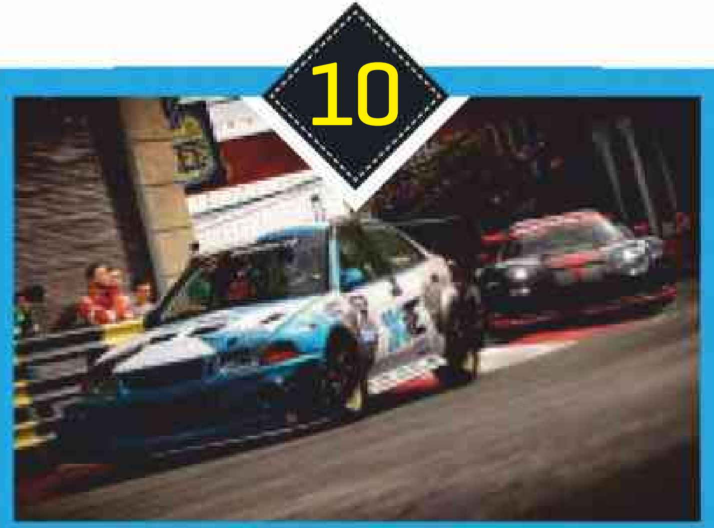
Los fenómenos que alteran a los Pokémon...

... y a los seguidores de la saga, que no entienden el recorte en la Pokédex

El lanzamiento del primer gran RPG de la saga *Pokémon* en Switch no se libra de la polémica. Cuando Game Freak anunció que en *Espada-Escudo* no estarían todos los pokémon de entregas anteriores, se levantó tal revuelo que Junichi Masuda, su máximo responsable, tuvo que salir a calmar los ánimos explicando que todas las criaturas han sido rediseñadas de cero. Este ingente trabajo hacía poco menos que imposible incluir la Pokédex completa y han preferido priorizar la calidad a la cantidad. Así, "sólo" podremos capturar a los pokémon de la nueva región. Eso sí, las criaturas de Galar sufrirán extraños efectos que cambiarán su aspecto. Si en el E3 se desveló que los pokémon podrían hacerse gigantes con el efecto Dinamax, ahora se ha desvelado que algunos también podrán "gigamaxizarse", alterando su tamaño y su aspecto y ganando movimientos únicos. Otra novedad de esta entrega es que las dos ediciones no sólo tendrán criaturas exclusivas para fomentar el intercambio, sino que también algunos líderes de gimnasio variarán entre ellas. ■



10





■ El circuito chino de Zhejiang, inaugurado en 2016 e inédito hasta ahora en los videojuegos, estará incluido de serie en *GRID*.

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Cinco años después, la parrilla vuelve a calentarse

GRID, la única gran saga contemporánea de Codemasters que aún no había debutado en PS4 y One, volverá el 11 de octubre

Codemasters se lo ha tomado con mucha calma, pero *GRID*, una de sus sagas estrella de los últimos años, se estrenará al fin en PS4 y Xbox One, cinco años después de que *GRID Autosport* viera la luz en la anterior generación. Igual que se hizo con *DiRT Rally*, se ha apostado por un ambicioso reseteo que la devuelva al punto de salida. Para ello, la compañía británica ha contado con el asesoramiento de Fernando Alonso, que aparecerá en el juego, igual que su equipo de eSports o la publicidad de Kimoa, su marca de moda. Eso sí, se ha retrasado hasta el 11 de octubre.

GRID "a secas" contará con un extenso garaje, en el que habrá coches de calle, turismos, GT, muscle cars... El cuerpo a cuerpo con los rivales será constante, en todo tipo de circuitos: clásicos (Brands Hatch, Zhejiang), urbanos (San Francisco, La Habana), óvalos... De un modo similar al de *DiRT Rally 2.0*, ya se ha anunciado que habrá tres temporadas de contenido adicional de pago, incluidas en la edición Ultimate (90 €). ■







Fernando Alonso ha colaborado en el desarrollo, y eso se notará, por ejemplo, en la presencia de Kimoa, su marca de moda.







LA GRANDILOCUENCIA NO ES LA ÚNICA VÍA POSIBLE

Cuando se hacen críticas de videojuegos, hay una serie de factores recurrentes a los que se alude como punto positivo o negativo, especialmente cuando se trata de aventuras, RPG o juegos de acción. Hay otros, pero me refiero a tres en concreto: el tipo de escenario, el multijugador y la duración. A grandes rasgos, se suele aplaudir el uso de mundos abiertos, la presencia de cooperativo y la extensión a lo largo de muchas horas, en contraposición a los niveles lineales, la ausencia de multijugador o la duración reducida. Yo mismo tiro a menudo de esos argumentos, pero esos factores no tienen por qué ser necesariamente positivos.

Sobre el tema de los escenarios, a mí me llamaron la atención en su día los palos que recibió *Final Fantasy XIII* por su supuesta linealidad. Square Enix debió de tomárselo muy a pecho y *Final Fantasy XV* fue todo lo contrario, al menos en su sección inicial: un mundo abierto absurdamente grande y rígido... A mí llamadme loco, pero yo me quedo con el primero sin dudarlo. Me encantan los mundos abiertos, pero también me gusta que tengan sentido narrativo, que rezumen vida, que haya un trabajo de dirección artística en sus paisajes o, sobre todo, que sea divertido desplazarse por ellos. En este último sentido, uno de los paradigmas de esta generación es el de Insomniac: lo que hizo el estudio con Sunset *Overdrive* y *Spider-Man* me parece magistral. Hablamos de dos juegos en los que uno no siente la más mínima necesidad de recurrir al viaje rápido, gracias a las dispares piruetas con que se desplazan sus protagonistas.

Vamos ahora con el cooperativo. Yo soy un fiel creyente, pero poder jugar con amigos no hace que un juego sea automáticamente recomendable. Esto me pasó con *PayDay 2*, un juego del que muchos hablan maravillas y que a mí me parece infumablemente tosco. Pero lo peor es cuando se mete con calzador y entorpece o, incluso, contradice a la narrativa. Para la historia quedará, por ejemplo, la campaña de *Resident Evil 6* de Ada Wong, quien iba acompañada de un misterioso agente de negro que ni hablaba...

Y falta la traca final de la duración. Me gusta que un juego sea largo y me dé un buen ratio entre horas y dinero invertido, pero sólo si está justificado. De nada me vale un juego que dure 100 horas a costa de aburrirme mareando la perdiz u obligándome a hacer parones para subir de nivel. Ahí, entrarían también los juegos como servicio, cuya evolución en el tiempo me mina la moral. Esto es subjetivo, pero, con el ritmo de vida que llevo hoy día, casi agradezco que la historia principal de la mayoría de juegos no pase ya de las 20-30 horas y que el alargue se haga a través de misiones opcionales.

Los juegos largos, los de mundo abierto o los cooperativos no tienen por qué ser mejores que los cortos, los lineales o los de un solo jugador.

> *«Los juegos largos, los de mundo abierto o los cooperativos no tienen por qué ser mejores que los cortos, los lineales o los de un solo jugador»*



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.



EL GOBIERNO RUSO DESCONFÍA DE METAL GEAR

¿Es la saga *Metal Gear* mucho más que un videojuego? Para muchos de vosotros seguro que sí, ya que la obra de Hideo Kojima y su protagonista principal, Solid Snake, se han convertido en todo un icono de la cultura popular de nuestra época. Sin embargo, para Andrei Kartapolov, miembro del Ministerio de Defensa ruso, las verdaderas intenciones del juego son mucho más "oscuras", y su auténtico propósito es "la manipulación de la opinión pública de los jóvenes por parte de los servicios especiales americanos". Vamos, por decirlo de forma más clara, que opina que, en realidad, Kojima está al servicio de la CIA y se ha currado el juego para lavar el cerebro a los zagales, haciendo que desconfíen de las autoridades y, de paso, perjudicando la imagen de Rusia. Estas declaraciones del alto mandatario ruso fueron vertidas en un medio local y, lógicamente, han dejado a más de uno del revés. Es una sensación que también nos incluye a nosotros, sobre todo porque, si ya estábamos descolocados con *Death Stranding*, el próximo juego de Kojima, ahora sí que nos estamos volviendo locos de verdad tratando de adivinar qué pretenden inculcarnos desde la CIA con el tema de los bebés y las mochilas.

- [ ] MIRA, OTRO AL QUE NO LE HA GUSTADO METAL GEAR SURVIVE
- [ ] MENOS CREÍBLE QUE VLADIMIR PUTIN CABALGANDO UN OSO

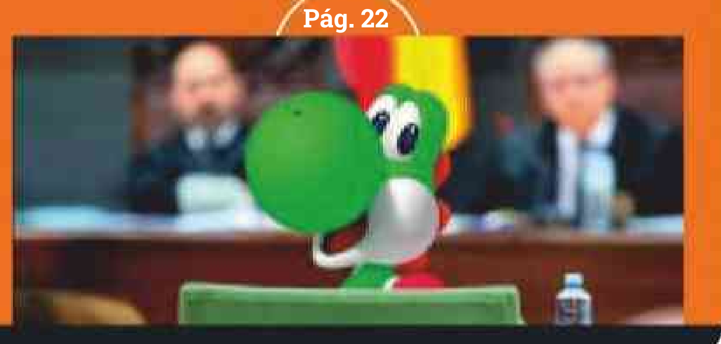
Pág. 18



LA OTRA CARA

Llama, llama... pero ni así sabrás si todo esto es real

Pág. 22



LA COMUNIDAD

Vuestra opinión nos importa... aunque seáis verdes

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

NICOLAS CAGE ESTUVO A PUNTO DE SER JOHNNY SILVERHAND EN CYBERPUNK 2077



Sin duda, el momento más "breathtaking" de las últimas semanas fue la aparición de Keanu Reeves en pleno E3 para anunciar su presencia en *Cyberpunk 2077*. Pero, ¿sabéis que el inolvidable Neo en Matrix no fue la primera opción de CD Projekt RED para interpretar a Johnny Silverhand? Este honor lo tuvo ni más ni menos que Nicolas Cage, el protagonista de peliculones como "La Roca" o "Leaving Las Vegas" y de bodrios infumables como "Bangkok Dangerous". El caso es que el actor llegó a firmar un contrato inicial con el estudio polaco e, incluso, a realizar algunas sesiones de captura de movimientos, de las que ahora han trascendido varias imágenes. Por desgracia (o por suerte), ciertas desavenencias entre ambas partes desembocaron en el abandono del proyecto por parte de Cage, lo que dejó vía libre a la contratación de Keanu.

- ☐ PUES ES UNA PENA: A MÍ ME MOLA MÁS CAGE
- ☐ DEJAD A KEANU TRANQUILO, "PESAOS"

3

Pedro el Guapo, presidente de "Ejpaña",

deja a un lado la publicación de tesis y protagoniza *La Leyenda de Franconstein*, una aventura gráfica para Android en la que, a través de la sátira política, personajes de la izquierda y de la derecha luchan por revivir (o por evitarlo) a un "monstruoso" dictador del pasado. ¡Ni La Sexta Noche, oiga!

- ☐ DESDE LUEGO, ESTOS "PERSONAJES" DAN PARA UN JUEGO
- ☐ MENTIRA, PORQUE, SI FUERA VERDAD, YO ESTARÍA OFENDIDO

NUEVOS JOY-CON CON CRUCETA



El anuncio de Nintendo Switch Lite nos ha pillado a todos por sorpresa. O bueno, tampoco tanto, la verdad. Pero el caso es que, el 20 de septiembre, tendremos una nueva consola de Nintendo, que estará enfocada al juego portátil y que contará con mandos fijos. Otra de las novedades de estos mandos será la inclusión de una cruceta digital completa, algo que muchos usuarios de Switch echan en falta en el modelo "normal". Pues, por fin, los de Kioto han escuchado sus súplicas y han confirmado el lanzamiento, en octubre, de unos Joy-Con con la ansiada cruceta.

- ☐ POR FIN NINTENDO HA TOMADO "EL MANDO" DE LA SITUACIÓN
- ☐ NI CRUCETA NI LECHES. ¡VOSOTROS SÍ QUE SOIS UNA CRUZ!



VOLVEREMOS A RAPTURE EN EL PRIMER BIOSHOCK PARA PS5 Y SCARLETT

5

¡Muy atentos a este bombazo! O, mejor dicho, supuesto bombazo, porque, a pesar de que la filtración que os traemos hoy parece de lo más fiable, 2K Games se ha negado a confirmarnos o desmentirnos la información tan "fresquita" que os traemos. ¿Se os ocurre algo más refrescante que regresar a Rapture, la ciudad submarina de la saga *Bioshock*? Quizás sí, vale. Pero no nos digáis que no se os hace la boca agua al pensar en recorrer cada rincón de esta incomparable urbe con los graficazos que (también supuestamente, ojo) nos brindarán las consolas de nueva generación. A nosotros, desde luego, sí que se nos cae la babilla al imaginarlo. Y mucho más aún después de ver la que (sí, supuestamente) es la primera imagen del juego, que, con gran diligencia, os hemos puesto justo a la izquierda. Este "robado" nos ha llegado a través de una fuente que no os podemos desvelar (¡gracias, Antonio!), pero en la que confiamos plenamente. Ya sabéis: cuando se haga oficial, recordad dónde lo leísteis primero...

- ☐ ESTABA CLARO. ¡PERO ME HABÉIS ALEGRADO EL DÍA!
- ☐ PERO VAMOS A VER: ¿QUIÉN ES EL ANTONIO ESE?

Una cosplayer embotella y vende el agua de su bañera. ¡Y coloca todos los botes a 30 $ en minutos! La artífice de este, se supone que "limpio", negocio ha sido la youtuber Belle Delphine, quien se ha forrado con la tontería. La locura que generó su idea fue tan grande que algunos de estos frascos han sido revendidos por 15.000 $ en eBay. ¡Así da gusto bañarse!

☐ UN BAÑO MUY "EFECTIVO" ☐ "AGÜITA" CON LA TROLA



6

7

LA POLICÍA NIPONA USA STREET FIGHTER PARA RECLUTAR AGENTES

Japón necesita nuevos cadetes para alistarse en la policía. ¿Y qué mejor manera de llamar la atención de los jovenzuelos nipones que con una campaña ambientada en *Street Fighter*? Pues esto es lo que han pensado los responsables del cuerpo policial de la Prefectura de Osaka, quienes han tenido la genial idea de plagar sus calles de carteles con la imagen de los célebres Chun-Li y Ryu. Así, los dos luchadores de Capcom sirven como reclamo para atraer a futuros agentes para su departamento de delitos telemáticos. Sin duda, molaría que esta iniciativa se extendiera por todo el mundo. ¿Os imagináis una campaña patria del Cuerpo Nacional de Policía protagonizada por Leon en *Resident Evil 4*? Tenemos hasta lema: ¡El caco está detrás de ti, imbécil!

- ☐ EN JAPÓN MOLA HASTA SER DETENIDO
- ☐ ESTO SÍ QUE ES UN DELITO TELEMÁTICO



TRADUCEN EL MENSAJE DEL TRÁILER DE ZELDA: BOTW 2

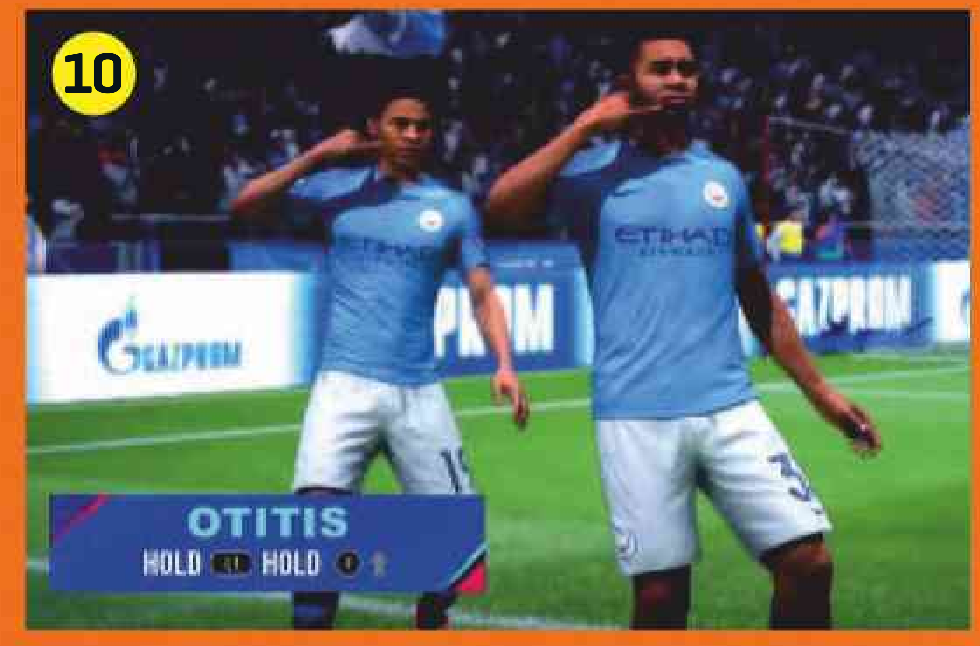
El escueto tráiler de la secuela de *Zelda: Breath of the Wild* fue una de las mayores sorpresas del Direct que preparó Nintendo con motivo del E3 2019. Y, a pesar de que apenas desvelaba nada sobre su historia, sí que ocultaba un mensaje que, ahora, los fans han logrado traducir. Escrita en la lengua gerudo y sólo visible durante un brevísimo periodo de tiempo, la frase reza un misterioso "en la Isla Initia". Sí, la misma que visitamos en *Zelda: The Wind Waker*. ¿Cómo se os queda el cuerpo? Evidentemente, este descubrimiento ha desatado todo tipo de teorías acerca de la posible conexión entre los universos de ambos juegos, algo a lo que ya se había apuntado anteriormente, tras descubrirse la presencia de una isla muy similar en el primer *BotW*. ¿Volveremos a surcar los mares con Link en Switch?

- ☐ MADRE MÍA, VOY A REVENTAR DE "HYPE"
- ☐ NO LLEGÁIS NI A NIVEL A1 EN IDIOMA GERUDO

9 **Cary Fukunaga llega tarde al rodaje de "007" por quedarse jugando a la consola.** El director de la nueva peli de Bond hizo esperar varias horas en el set a todo su equipo, con el consiguiente cabreo generalizado, porque se le fue el santo al cielo echándose una partidita en casa. A ver, no mola, pero a todos nos ha pasado alguna vez, ¿no?

- ☐ ESO LE PASA POR NO JUGAR EN SWITCH
- ☐ CLARO QUE SÍ, CARY. VAMOS, QUE NO CUELA.





EA ENDURECERÁ EL "HÁNDICAP" EN LOS PARTIDOS ONLINE DE FIFA 20

Si sois jugadores habituales de las modalidades online de *FIFA*, seguro que conocéis bien el famoso "hándicap" o, lo que es lo mismo, el algoritmo que utiliza EA para hacer que el devenir de los partidos cambie radicalmente, a veces ayudándonos y, otras, haciendo que nuestros jugadores se conviertan en unos "tuercebotas" en cuestión de segundos. Este sistema, muy alabado por la comunidad del juego, dará un paso más allá en *FIFA 20* y añadirá un gran número de nuevas variantes para dar aún más emoción a los encuentros. Uno de los más destacados será la incorporación de distintas dolencias, como la gastroenteritis, que podrán manifestarse en los jugadores en cualquier momento.

- ☐ OTRO GRAN AVANCE EN LA BÚSQUEDA DEL REALISMO TOTAL
- ☐ ESTO ES TAN FALSO QUE NO HACE FALTA NI PEDIR EL VAR

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UN CÓDIGO DE **CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED** PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre los que acertéis qué noticias de esta sección son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres códigos para descargar en digital el juego *Crash Team Racing: Nitro-Fueled*, dos para PS4 y uno para Xbox One. ¡Suerte a todos!



SOLUCIONES del nº 336

1 Falso 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Falso
6 Verdadero 7 Verdadero 8 Verdadero 9 Falso 10 Falso

GANADORES de un juego **Bloodstained Ritual of the Night** (HC 336)

- Iván Fonte (Alicante)
- Almudena Ruiz (Cádiz)
- Oto Zonzamas (Madrid)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



El anuncio de la secuela de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y la salida en septiembre de *Zelda: Link's Awakening.* Se va a llevar el "Bosque Kokiri" la próxima temporada. Miguel A. Romero

Hay algunas cosas que nunca pasan de moda, y la saga *Zelda* es una de ellas. Pero sí, se comenta que esta temporada las plumas orni y los pantalones gerudo van a ser lo más en Hyrule. ¡Toma nota!

***Super Mario Maker 2*. Para los que nos gusta diseñar, es un juegazo. Y, si disfrutamos de buenos desafíos plataformeros, igual. Tanis_SC**
Y, si no te gusta diseñar plataformas, puedes hasta crearte otras cosas con él. ¡Si es que vale para todo!

Que Miyamoto defienda que seguirá habiendo juegos divertidos en el futuro sin usar streaming. Por fin alguien con cabeza. Rothor
Si algo hemos aprendido en casi 30 años de oficio, es a hacer caso a Miyamoto. ¡Y más si dice algo así!

Que Remedy haya adquirido los derechos de *Alan Wake*. No puedo esperar a jugarlo en PS4. JoelLynch
Esto... ¿Sabes algo que nosotros no? Ojo, que molaría, pero Alan aún no ha dicho nada de dejarse ver en PS4.

Que Level-5 haya confirmado que ya está trabajando en *Ni no Kuni 3*. Ojalá Studio Ghibli vuelva a tener peso en el desarrollo. Shephon
Y tanto. Un nuevo *Ni no Kuni* siempre es una gran noticia, pero, si encima está Ghibli detrás, ya sería un sueño.

Nintendo Switch Lite. Es una consola perfecta para los que quieran una máquina 100% portátil y que sustituya a su 3DS. Rafa Sanchís
La consola tiene su encanto, desde luego. Y no te olvides de sus posibles colores y, sobre todo, de esa cruceta como Shigeru Miyamoto manda.

El tortazo que se va a meter Google con Stadia. Voy haciendo palomitas para disfrutar del momento. Cucus
Lo bueno es que no sería un tortazo "físico", así que tampoco dolería demasiado. Ventajas de la nube, oye.

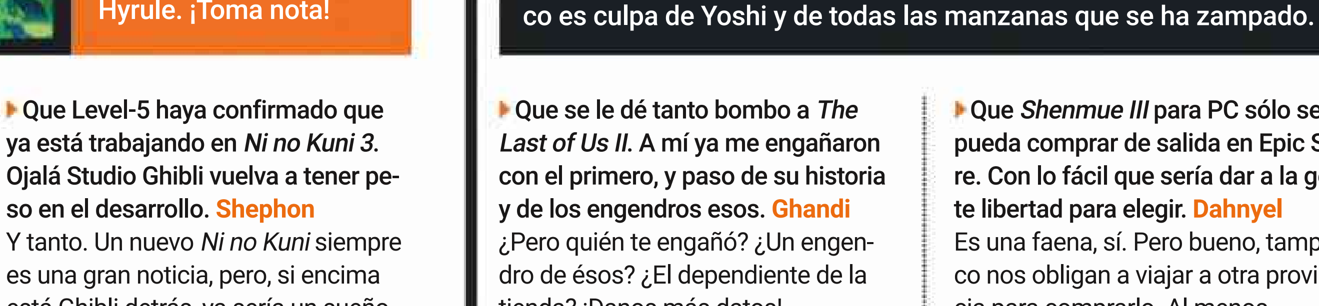


La delicia que es disfrutar de *Bloodstained: Ritual of the Night* en mi Xbox One X. Lo malo es que falta Drácula, que, para mí, era lo mejor del juego. Creo que el nuevo malo no vale nada. Patata Asada

Por partes, Señor Patata. A lo de que *Bloodstained* es una delicia y que la versión de Xbox One X es brutal, ninguna pega. Pero nos da que estás confundiendo algunas cosas. ¿Te suena *Castlevania*?

NO MOLA





Lo poco que han hablado en los medios del éxito del Xbox Adaptative Controller en el Festival Cannes Lions 2019. Luego bien que corren a criticar a los videojuegos si pasa una desgracia. dante25

Pues tienes toda la razón. Parece ser que "lo bueno" no vende. Eso sí, a este paso, dentro de poco, algunos dirán que el cambio climático es culpa de Yoshi y de todas las manzanas que se ha zampado.

Que se le dé tanto bombo a *The Last of Us II*. A mí ya me engañaron con el primero, y paso de su historia y de los engendros esos. Ghandi
¿Pero quién te engañó? ¿Un engendro de ésos? ¿El dependiente de la tienda? ¡Danos más datos!

Nintendo Switch Lite. Creo que, por 150 € o menos, habría sido un acierto, pero más de 200 € me parece un auténtico timo. Lare Lare
Pues el amigo de la izquierda opina lo contrario. Para gustos, colores: en concreto, amarillo, gris y turquesa...

Que Josef Fares vaya diciendo que *God of War* mereció el GOTY porque *RDR2* era largo y repetitivo. ¡Vaya "parguela" está hecho! Swil Spencer
Bueno, tampoco es necesario faltar, hombre. Si él opina así, habrá que respetarle. ¡Cómo os ponéis!

Que *Shenmue III* para PC sólo se pueda comprar de salida en Epic Store. Con lo fácil que sería dar a la gente libertad para elegir. Dahnyel
Es una faena, sí. Pero bueno, tampoco nos obligan a viajar a otra provincia para comprarlo. Al menos...

Que no vuelvan sagas como *Legacy of Kain* o *Silent Hill*. Sería increíble disfrutarlas con los gráficos que tenemos hoy en día. Ironangel
Anda que tienes mal gusto, colega. Por nosotros, que vuelvan ya mismo. Aunque sea en Game Boy Color.

Que digan que los smartphones son dispositivos para jugar. Por esa regla de tres, también sirven como tabla para cortar jamón. Curro Pérez
Vamos, que de retarte a un Apalabrados ni hablamos, ¿no? Nada, córtate un poco de fuet y "apañao".



Que, ya que Square Enix va a lanzar *Final Fantasy VII Remake* por fascículos, no adelante su salida a septiembre y lo venda en kioscos en plan "primera entrega por sólo 2,50 €". Miguel A. Romero

Pues tendría su puntillo nostálgico, porque aún nos acordamos de cuando íbamos al kiosco a comprar juegos de Spectrum. Lo malo era cuando te confundías y te llevabas una cinta de Arévalo.

Por David Alonso @Davealonsoh


Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



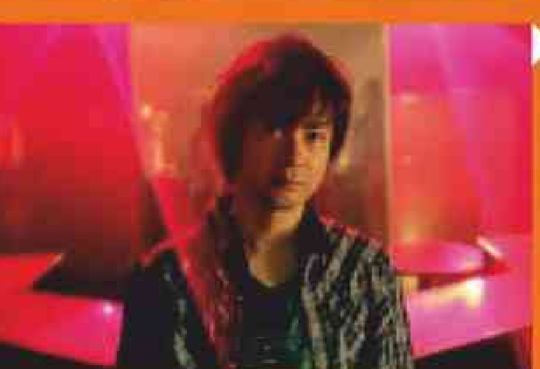
SUBEN



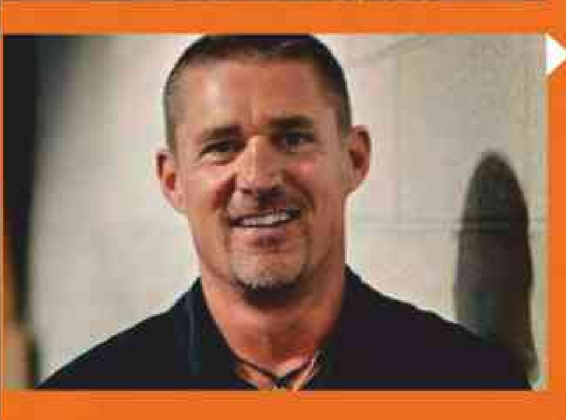
NETFLIX continúa con su apuesta por los videojuegos para el desarrollo de series. Hace unas semanas, se mostraron varias imágenes promocionales de la de *The Witcher*. Tras las reticencias iniciales, ese nuevo atisbo tiene una pinta excelente, con un Henry Cavill notablemente caracterizado como Geralt de Rivia. Además, el gigante del contenido en streaming ha anunciado que está trabajando en The Cuphead Show, una serie inspirada en el juegazo de Studio MDHR, en lo que supondrá hacer dibujos animados de un juego... que imitaba a los dibujos animados.



LUIGI'S MANSION 3 ya tiene fecha de salida... que no podía ser otra que el día de Halloween, es decir, el 31 de octubre. Ese día, el "hermanísimo" volverá a enfrentarse a los fantasmas en una aventura terroríficamente desenfadada.



YUZO KOSHIRO será el compositor de la BSO de *Streets of Rage 4*, como en los originales. También repetirá Motohira Kawashima y se les unirán mitos noventeros como Yoko Shimomura (*Street Fighter II*) o Hideki Naganuma (*Sega Rally 2*).



GLEN SCHOFIELD se ha unido a PUBG Corporation para liderar un nuevo estudio, Striking Distance, que trabajará en un nuevo juego de *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Lo único que se sabe por ahora es que no se enmarcará en el battle royale.

PC ENGINE MINI llegará el 19 de marzo, a unos 90 € y acompañada de 50 juegos: *Air Zonk, Alien Crush, Bomberman '93, Blazing Lazers, Castlevania: Rondo of Blood, Dungeon Explorer, Military Madness, R-Type, Soldier Blade, Ys Book I & II*... El modelo para Europa será el Core Grafx Mini.





BAJAN



LOS FANS MÁS ULTRAS Y PUERILES DE POKÉMON reaccionaron con una pataleta absurda a la noticia de que la Pokédex de *Espada-Escudo* no tendrá a todas las criaturas de las generaciones anteriores. No se les ocurrió nada mejor que clamar por el despido de Junichi Masuda, máximo responsable de la saga y una de las personas que más han contribuido a convertirla en lo que es hoy en día. Es otro ejemplo más de las actitudes fanáticas y cerriles que tanto se estilan hoy en día en las redes sociales, donde criticar y faltar al respeto es gratis...



EL PRECIO de los juegos de Google Stadia que no estén incluidos en la suscripción no variará mucho respecto al de las versiones físicas o digitales de las consolas o el PC. Phil Harrison, mandamás del servicio, no ve razón para que sea más bajo.



THE DELICIOUS LAST COURSE, la expansión de *Cuphead*, se ha retrasado a 2020, aunque, al menos, se han mostrado algunos de sus nuevos jefes. También se va al próximo año *Psychonauts 2*, el nuevo juego de Double Fine Productions.



LOS TIRAS Y AFLOJAS DE TRUMP con China podrían perjudicar a la producción de hardware en los próximos años. Tanto Nintendo como Microsoft y Sony estarían barajando mover parte de su producción fuera del gigante asiático.



LAS DIFICULTADES para conseguir las ediciones especiales de ciertos juegos, como la del remake de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, por la escasez de unidades que las compañías ponen en el mercado. Al final, están perdiendo dinero...



To All Mankind

CHICAS SOBREVIVIENDO EN LAS RUINAS DE AKIHABARA

PLATAFORMAS
PS4 | Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Acquire / Nippon Ichi Software

DISTRIBUIDOR
Nippon Ichi Software

LANZAMIENTO
Ya disponible (Japón)

Ya está disponible en Japón *To All Mankind*, una aventura de supervivencia para PS4 y Switch, creada en colaboración entre Nippon Ichi Software (*Disgaea*) y Acquire (*Tenchu, Akiba's Trip*).

Cinco jóvenes amigas llegan de visita a Akihabara, un distrito del corazón de Tokio que es conocido por sus innumerables tiendas especializadas en electrónica, videojuegos y manga. Las chicas van con la intención de pasear por sus calles llenas de vida y de visitar sus célebres locales y exposiciones, pero algo extraño ocurre cuando despiertan en el hotel al día siguiente de haber llegado. Al salir del edificio, se encuentran con un Akihabara totalmente diferente, en ruinas y cubierto de vegetación, sin ningún atisbo de vida humana aparte de ellas mismas. En este contexto, nuestro objetivo es tomar el control de la protagonista principal, la alegre y vigorosa Kyoka Shinto, para garantizar su supervivencia y la de sus amigas.

El Akihabara postapocalíptico

Aunque el Akihabara del juego es muy diferente del de la vida real, sus lugares más emblemáticos y reconocibles siguen estando presentes en una versión deteriorada: por ejemplo, la estación de tren y la famosa calle Chuodori. Y, como podréis imaginar, es muy importante explorar todos esos lugares, pues los rincones y escombros de este Akihabara postapocalíptico esconden todo tipo de materiales y objetos que son esenciales para nuestra supervivencia. Por ejemplo, uniendo un alambre y un anzuelo, podemos crear una caña de pescar y utilizarla en el río Kanda para hacernos con pescado. También es posible obtener carne, pues, aunque no hay ni rastro de humanos, sí lo hay de animales salvajes, y podemos construir diversas herramientas para cazarlos. Para completar una dieta equilibrada, hay que plantar verduras y hortalizas con una azada. Resulta esencial que las protagonistas coman de todo y bien, porque esto les da más energías y mejora sus parámetros, lo cual las hace más eficaces a la hora de llevar a cabo todas esas tareas y seguir obteniendo alimentos con fluidez. Pero cuidado: también hay comida venenosa, la cual debemos evitar a toda costa.

Por otra parte, también existe la posibilidad de reclutar a una sexta chica: Shuka Sukhaya, una estudiante de intercambio superdotada que es mitad japonesa y mitad rusa, y que tiene pistas de por qué Akihabara se encuentra en semejante estado. Eso sí, este personaje sólo está disponible a través de un contenido descargable de pago.





1 **El barrio de Akihabara** luce muy distinto en el juego, pero conserva la estructura de sus calles y edificios.

2 **Dependiendo** de las chicas que nos acompañen en cada momento, recibiremos distintas pistas y ventajas.

3 ***To All Mankind*** ya está disponible en Japón, pero aún no está confirmado si llegaremos a verlo en Occidente.

4 **El juego** también incluye numerosos eventos narrativos entre las protagonistas, que desarrollan la relación entre ellas con elementos de novela visual.

5 **Los vínculos entre ellas** se van fortaleciendo a medida que colaboran juntas para sobrevivir.

6 **Encontrar y construir** herramientas resulta fundamental para prosperar.

7 **Yuyuko Oura**, una de las mujeres del grupo, es una apasionada de la lectura, y sus conocimientos son muy útiles a lo largo de la aventura. Aquí, la vemos llevando a cabo uno de sus experimentos.

8 **Shuka Sukhaya** (la cuarta empezando por la izquierda en esta imagen) parece saber algo de lo que ha ocurrido realmente en Akihabara, pero sólo aparece a través de un DLC de pago.





HAY QUE CAZAR, PESCAR Y CULTIVAR PARA GARANTIZAR LA SUPERVIVENCIA DE LAS CHICAS







EL BARRIO DE AKIHABARA

Esta zona comercial de Tokio está repleta de grandes edificios y tiendas de electrónica, en las cuales los videojuegos están entre los principales protagonistas. Las calles de Akihabara están siempre muy concurridas, tanto por tokiotas en busca de sus productos favoritos como por numerosísimos turistas que alucinan con todo lo que pueden encontrar en el barrio. Además de su inmensa variedad de tiendas, en Akihabara también hay cafeterías temáticas (por ejemplo, de *Gundam*) y galerías en las que contemplar el arte de videojuegos y mangas. Acquire ya tenía experiencia en esta ambientación, pues su saga *Akiba's Trip* también transcurre en Akihabara.



BIG IN JAPAN





150.721

unidades vendidas de **Yo-Kai Watch 4** (Switch) en su primera semana en Japón

Chrono Orchestra, nuevos CD con música de Chrono Trigger y Chrono Cross

Square Enix ha anunciado nuevos CD con arreglos orquestales de las bandas sonoras de *Chrono Trigger* y *Chrono Cross*, que saldrán a la venta en Japón el 7 de septiembre. Se venderán tanto de forma individual como en un pack, el cual incluirá un CD extra con canciones adicionales. Además, habrá conciertos en Osaka y Tokio en septiembre y octubre.



The Alliance Alive HD Remastered saldrá en octubre

La versión remasterizada de este juego de rol, original de 3DS, llegará a lo largo del mes de octubre a los principales mercados: el día 8 saldrá en Norteamérica, el 10 en Japón, el 11 en Europa y el 18 en Oceanía. FuRyu lo editará en Japón y NIS America, en el resto del mundo. Lo tendremos en PS4, Switch y PC.

Aquí TOKIO



One Piece: Pirate Warriors 4, en 2020

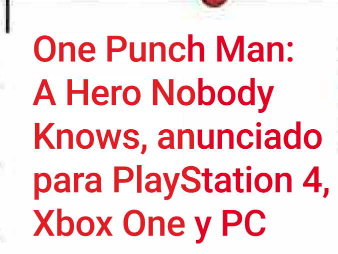
Bandai Namco, Koei Tecmo y Omega Force colaboran, una vez más, en una nueva entrega del musou de *One Piece*. De momento, sólo sabemos que saldrá el año que viene; que estará en PS4, Xbox One, Switch y PC; y que Big Mom será uno de los grandes enemigos a los que nos enfrentaremos en el juego.



Sega anuncia Hatsune Miku: Project Diva Mega 39's para Switch

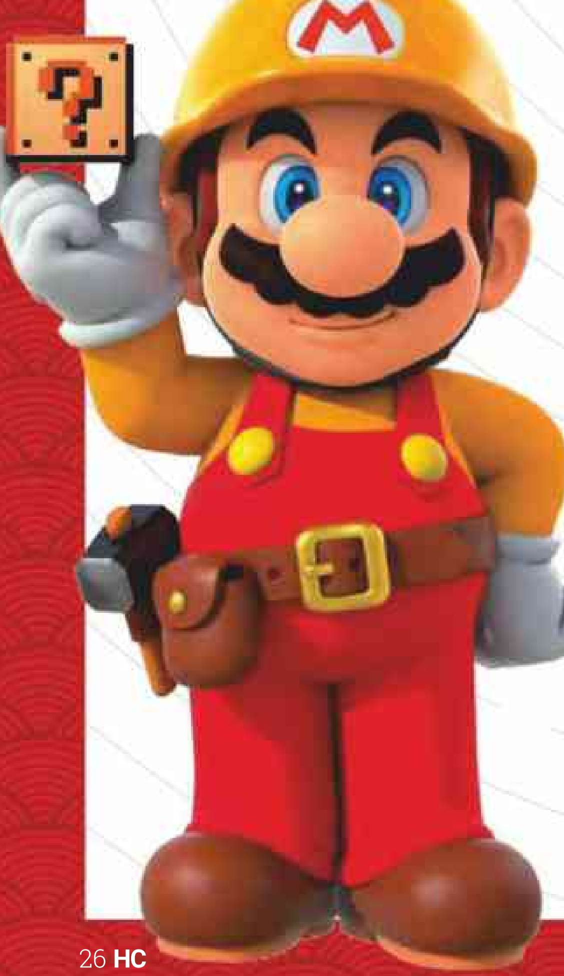
Switch recibirá la próxima entrega de la saga de juegos de ritmo protagonizada por la cantante virtual Hatsune Miku, prevista para principios del año que viene. Incluirá 101 canciones (diez de ellas nuevas) y más de 300 vestidos coleccionables. Además, las nuevas canciones también llegarán a *Future Tone* de PS4 a través de DLC.

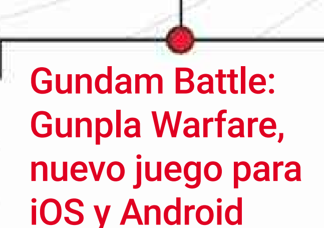




One Punch Man: A Hero Nobody Knows, anunciado para PlayStation 4, Xbox One y PC

El popular manganime tendrá pronto su propio juego de lucha para PS4, Xbox One y PC. Controlaremos equipos de tres personajes, al estilo de *Marvel vs Capcom 3* y *Dragon Ball FighterZ*. Junto al protagonista Saitama, estarán muchos otros personajes jugables, entre ellos Genos, Boros y Mumen Rider.





196.153

unidades vendidas de **Super Mario Maker 2** (Switch) en su primera semana a la venta en Japón



Gundam Battle: Gunpla Warfare, nuevo juego para iOS y Android

Bandai Namco ha anunciado un nuevo juego de acción para móviles, que estará protagonizado por los gunplas (populares figuras que recrean los mechas de *Gundam*). Saldrá el 21 de agosto en todo el mundo, con más de veinticinco gunplas personalizables.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



El arte del remake va a tener nuevos exponentes en los próximos meses, juegos que volverán a despertarnos un sentimiento de nostálgica fantasía para hacernos sentir otra vez como niños con zapatos nuevos

El eterno retorno

A todos se nos llena la boca clamando por que haya juegos nuevos que nos hagan emocionarnos con este sector como el primer día que tuvimos un mando entre las manos, pero lo cierto es que esa inyección de ilusión se produce también de la forma contraria. Cada vez que una compañía anuncia el regreso de un clásico histórico, los feligreses del videojuego peregrinamos hasta algún monumento para dar las gracias por poder sentirnos niños una vez más.

Hay puristas que censuran esa política comercial y prefieren quedarse con la sensación original que les transmitiera un juego, sin olvidar que eso puede entorpecer el desarrollo de nuevos proyectos. Ahora bien, ese ejercicio nostálgico es muy valioso. Por un lado, permite que muchos rememoremos clásicos que nos marcaron o que una nueva generación de jugadores se familiarice con ellos. Por otro lado, ayuda a dar otra oportunidad a títulos de culto que quizá no recibieron en su día el afecto merecido.

La historia es cíclica

La resurrección de mitos puede realizarse por dos vías: la de la remasterización y la del remake. En general, la división entre ambas es bastante clara. La primera se limita a volver a poner en circulación, prácticamente, el mismo juego, con algún arreglo técnico para adaptarlo a los estándares de imagen actuales, como el formato de pantalla, la resolución o la tasa de refresco. La segunda, en cambio, se mete más en harina, con cambios que suelen ser más notorios, ya sea en los gráficos, en la jugabilidad, en la construcción del mundo, en la narrativa... El volumen de trabajo en el segundo caso es mucho mayor, hasta el punto de que puede ser como desarrollar un juego desde cero.

Huelga decir que donde esté un buen remake, que se quite una remasterización, así que, en este reportaje, repasamos los que es-



tán por venir y los mejores que hemos disfrutado en esta generación que ya se acaba.

La evolución del videojuego

En este "eterno retorno", hay grados y grados, desde la réplica fiel hasta la reimaginación. Lo drásticos que puedan ser los cambios de un remake depende de muchos factores. El más evidente es el hardware de nacimiento (y, en conjunción, el año de lanzamiento) del juego original. En ese sentido, no hay color entre los remakes de juegos de Game Boy (*Zelda: Link's Awakening*, *Pokémon Amarillo*, *Metroid II*) y, por ejemplo, los de Xbox 360 o PS2 (*Gears of War*, *Shadow of the Colossus*). Unos obligan a rehacer del todo el apartado gráfico y lucen más, mientras los otros se centran en texturas o iluminación, lo cual es más difuso y hasta puede confundirse con una mera remasterización.

El género y el estilo visual de un juego también influyen sobremanera. No es lo mismo actualizar un plataformas pixelado y atemporal de 16 bits que uno poligonal y mal envejecido de 32 bits o que una aventura realista de 128 bits. Dependiendo del caso, cada compañía opta por una estrategia. Por ejemplo, Activision decidió mantener toda la base de las trilogías de *Spyro the Dragon* y *Crash Bandicoot*, para volver a "pintarlas" con nuevos gráficos. Sólo con ese ejemplo, ya se ven diferencias, pues, mientras el primero tenía una cámara libre que ha envejecido bien, el segundo mantuvo la perspectiva fija, que está ya más que caducada...

En ese sentido, cuando se tiene presupuesto y hay mucho que reformar, se opta por reimaginaciones ambiciosas como las de *Resident Evil 2* y *Final Fantasy VII*, que no sólo actualizan los gráficos, sino que modernizan las mecánicas, amplían su mundo, profundizan en la narrativa y la psicología de los personajes, incorporan más misiones, añaden un nuevo doblaje... Es la sublimación del arte nostálgico del remake. ■

■SWITCH ■GREZZO (NINTENDO) ■AVENTURA ■20 DE SEPTIEMBRE

Zelda: Link's Awakening

EL DESPERTAR MÁS CUCO

T*he Legend of Zelda* lleva más de tres décadas en el candelero, pero la filosofía de trabajo de Nintendo con ella sigue siendo única. Quedó patente con el revolucionario *Breath of the Wild* y volverá a pasar lo mismo con el remake de *Link's Awakening*.

No es la primera vez que asistimos a la reedición de una entrega de la saga, pero nunca se había producido una con un lavado de cara tan drástico. En la última década, hemos visto cómo volvían *Ocarina of Time* y *Majora's Mask* en 3DS o *Wind Waker* en Wii U, con revisiones que eran más que simples ports o remasterizaciones, pero que no llegaban a la categoría de remakes. En este caso, dado el humilde origen técnico en una portátil como Game Boy, se hacía indispensable abordar el proyecto con apertura de miras. Dado que el equipo interno de Nintendo dedicado a la saga está enfrascado ya en el desarrollo de la secuela de *Breath of the Wild*, el encargo se le ha hecho a Grezzo, con la supervisión de Eiji Aonuma, máximo responsable de la saga. Es el mismo estudio que ya hizo las adaptaciones para 3DS de los citados juegos de Nintendo 64, así que el proyecto no podría haberse dejado en mejores manos.

El de *Link's Awakening* es un caso curioso, pues hablamos de una entrega que nació como un experimento para tantear las posibilidades de una consola tan aparentemente limitada como Game Boy y que acabó siendo una lección técnica y de diseño, hasta el punto de convertirse en una de las entregas favoritas de los fans. Veintiséis años después, volveremos a disfrutar de todas sus bondades con una revisión que conservará la jugabilidad y el desarrollo, pero sustituyendo los píxeles monocromos por una rompedora y colorida estética naíf, capaz de enternecer al mismísimo Ganondorf.

Los restos del naufragio

Como en el original, una tormenta azotará el barco de Link, quien acabará naufragando en una playa de Isla Koholint, un misterioso enclave que poco tiene que ver con Hyrule. Después de que una joven llamada Marin lo asista, su objetivo será regresar a casa, para lo cual deberá despertar al Pez Viento que preside la ínsula. La forma de lograrlo será recabar ocho instrumentos musicales de sirenas, que darán pie al desarrollo de exploración, combates y mazmorras con puzles tan habitual en la saga, con la perspectiva de las entregas de 8 y 16 bits.

Una de las taras de Game Boy era que, además de la cruceta, sólo tenía dos botones, lo cual limitaba bastante el control. Gracias a la »

Deliciosamente original

Casi todas las entregas de *Zelda* se caracterizan por ofrecer mecánicas únicas respecto a las demás. Ésta no fue una excepción.



La Isla Koholint es el lugar donde se ambienta la aventura, así que no aparecen Hyrule ni sus iconos, como Zelda o Ganondorf. Años después de su salida, también viajarían a otros reinos entregas como *Majora's Mask* o *Skyward Sword*.



Los cameos son, seguramente, el aspecto que más llama la atención del juego. Nació como un experimento y en él estuvo involucrado Takashi Tezuka, por lo que hay multitud de personajes de la saga *Mario*: Yoshi, Chomp Cadenas, Goomba...



La perspectiva suele ser cenital, como en casi todas las entregas clásicas, pero hay secciones bidimensionales que retrotraen a *Zelda II: The Adventure of Link*, de NES. En ellas, Link puede saltar libremente, gracias al mítico objeto de la pluma.



El original de 1993 era monocromo, pero, en 1999, se sacó una nueva edición para Game Boy Color, *Link's Awakening DX*, que añadió pintura a los gráficos. También se incluyó una mazmorra exclusiva basada en el color, que estará presente en Switch.



La expresividad y el desenfado serán dos de los puntos fuertes de este remake de uno de los mejores *Zelda* de la historia. Fijaos en la cara de circunstancias de Link después de despertar de un mal sueño.

Gracias a su plástica belleza, el juego será como una maqueta, que los jugadores veremos desde arriba, casi como si estuviéramos en un museo o una exposición.

» mayor disposición de botones de Switch, se ha mejorado la usabilidad, aunque sin perder la esencia original. Esto significa que, nuevamente, sólo podremos equipar dos objetos a la vez (como el arco, la pluma, el gancho o las bombas)... pero la espada, el escudo y las botas de Pegaso formarán parte del inventario perenne, de modo que no ocuparán sitio ni habrá que preocuparse de equipárselos y quitárselos.

Al haberse replicado el desarrollo con fidelidad, volverán los míticos minijuegos del original. De momento, se han podido ver el de la pesca, el de las corrientes de agua y el de la tienda de objetos. Este último volverá a retarnos a coger ítems con su gancho, para lo cual se ha introducido un sutil sistema de físicas que habría sido inconcebible en Game Boy.

El señor de las mazmorras

La mayor queja sobre *Breath of the Wild* fue que no tuviera mazmorras clásicas, y Nintendo parece haber tomado nota para resarcirse en este remake de *Link's Awakening*. Así, la principal novedad del juego será la incorporación de un editor de mazmorras. A medida que progresemos en la historia y superemos las correspondientes mazmorras, obtendremos todas y cada una de sus salas, que luego podremos usar para combinar y montar nuestros propios laberintos, bien de forma libre o bien siguiendo las indicaciones del sepulturero Dampé, un personaje que no estaba en el original de Game Boy y que se ha traído desde *Ocarina of Time*.

No podremos crear nuestras propias salas, pero tendremos mucho margen para jugar con las que habrá por defecto, que deberemos ensamblar en función de su disposición o de sus puertas, como si fueran rompecabezas. Una vez completadas, podremos compartirlas con nuestros amigos y retarlos a que las completen en menos tiempo que nosotros.

Jugar así es morir de amor

Ahora bien, lo mejor del juego será, de lejos, su maravillosa estética, que simulará el efecto de que estamos viendo una maqueta en miniatura. Todo tendrá un encanto inenarrable, desde los expresivos personajes hasta los coloridos paisajes o las simpáticas criaturas con las que nos cruzaremos, como zorros, cucos... o el búho. El interior de las casas también estará monísimamente detallado, y hasta veremos a Link comiendo manzanas con fruición. En la parcela sonora, volveremos a disfrutar de melodías míticas, esta vez sin ningún tipo de limitación técnica, y eso incluirá las tonadillas de Marin.

Tras la oscuridad de *Breath of the Wild*, *Zelda* volverá al tono jovial con un remake maravilloso de *Link's Awakening*. A esto se refería Camilo Sesto cuando hablaba de morir de amor. ■

■ La gestión del inventario mantendrá el estilo de Game Boy, con dos botones a los que asociar objetos. Eso sí, al tener Switch más botones, armas como la espada o el escudo estarán equipadas automáticamente.



■ El juego tendrá un editor de mazmorras, que permitirá juntar diferentes salas y, luego, compartirlas con los amigos para ver quién las completa más rápido.

■ La esencia del original de 1993 se mantendrá intacta. Aquí está el minijuego del gancho, con su peluche de Yoshi, su pieza de corazón, su escudo hyliano o sus plataformas móviles.





Los minijuegos de pesca son el pan nuestro de cada día en multitud de juegos actuales, pero *Link's Awakening* fue uno de los primeros en tirarse a la piscina. ¿Tendrá esta trucha algún premio en su panza?

ÉSTA NO ES LA PRIMERA REEDICIÓN DE UN **ZELDA,** PERO SÍ EL PRIMER LAVADO DE CARA ASÍ DE DRÁSTICO



La marea viene y va

La de Switch será la tercera versión de *Link's Awakening* que podamos disfrutar desde que la original se lanzara en 1993, y pocos juegos pueden presumir de haber tenido revisiones tan singulares. El hecho de que la versión primigenia se lanzara en Game Boy supuso, inevitablemente, que fuera en blanco y negro, si bien el apartado gráfico era espectacular para las limitaciones técnicas de la consola. Un lustro después, llegaría *Link's Awakening DX*, un tipo de remasterización pocas veces visto en la industria. Básicamente, era el mismo juego... pero a todo color, gracias a las bondades de Game Boy Color, que incluso permitió añadir una nueva mazmorra con mecánicas cromáticas. Ese juego nunca nos ha abandonado del todo, pues está disponible, por ejemplo, en la eShop de 3DS. Y, ahora, podremos rememorar la experiencia de una forma inédita, con unos gráficos en alta definición y un estilo plástico que habrían sido inconcebibles en la lejana y añorada década de los 90.





PS4 · SQUARE ENIX · ROL · 3 DE MARZO

Final Fantasy VII Remake

LA REFUNDACIÓN DE MIDGAR

El remake más solicitado de la historia será también el más ambicioso. Square Enix sabe que *Final Fantasy VII* marcó a toda una generación y es mucho más que un videojuego. Por eso, ha decidido rehacerlo por completo como una suerte de subsaga que constará de varias entregas (aún no se sabe cuántas), cada una de las cuales tendrá la dimensión de un *FF* canónico. Así, la primera parte, que llegará el 3 de marzo a PS4 como un exclusivo temporal, ocupará dos discos, algo inusual en la era del blu-ray, y cubrirá sólo la sección de Midgar, que, en el original, hacía de prólogo y apenas pasaba de las cinco horas.

Otra singularidad del remake es que el equipo de desarrollo cuenta con varios de los máximos responsables del original, en especial Tetsuya Nomura (ahora director y entonces diseñador de personajes) y Yoshinori Kitase (ahora productor y otrora director). Esto no es habitual en la industria de los videojuegos, y menos habiendo pasado dos décadas, pero aquí influye la cultura japonesa, en la que se tiende a permanecer toda la vida en la misma empresa, ascendiendo progresivamente.

Cambiarlo todo para que nada cambie

La reimaginación del juego supondrá modernizar y ampliar todas sus dimensiones, desde la narrativa y el trasfondo psicológico de los personajes hasta los gráficos, el combate o la música. Aun así, y pese al triple salto generacional, la fidelidad respecto al material original será total.

La historia general será la que ya conocemos, con los ecoterroristas de Avalancha enfrentándose a la Corporación Shinra. Así, Cloud Strife volverá a aliarse con Barret, Aerith, Tifa y compañía. Por supuesto, el villano Sephirot no faltará a la cita con sus enemigos.

El cambio que más miedo daba era el de los combates, al pasarse de los turnos al tiempo real, pero lo cierto es que Square Enix ha sabido encontrar un equilibrado punto intermedio. Podremos intercambiar entre los distintos personajes, cada uno de los cuales tendrá unas habilidades muy marcadas, de modo que controlaremos directamente los ataques, las esquivas y los bloqueos; sin embargo, se mantendrá la esencia de antaño con barras recargables o ralentizaciones tácticas para seleccionar comandos. Además, habrá novedades como coberturas destructibles.

Ahora bien, si hay algo del remake que entra por los ojos, son sus gráficos, merced a sus personajes fotorrealistas y a sus cuidados escenarios. Añadid a eso una banda sonora que retocará los temas de antaño y lo que tenemos es la fantasía con la que siempre soñamos. ■

Digno del mejor CG

El original de PlayStation supuso un importante salto respecto a lo que Squaresoft había venido haciendo en la generación de los 16 bits, tanto por la potencia tridimensional de la máquina de Sony como por el formato disco (no hay que olvidar que, inicialmente, el juego iba a ser un cartucho de Super Nintendo). Aun así, el juego tenía algo de "Frankenstein", con diferentes estilos visuales para los personajes: cabezones durante la exploración 3D, más estilizados en los planos fijos de los combates y más realistas en las escenas de vídeo CG. En 1998, no podíamos ni soñar con que, veintidós años después, habría una versión del juego que, usando sólo su propio motor gráfico, sin engañifas, unificaría esa mezcolanza bajo una única apariencia fotorrealista, en la línea de la película "Advent Children" y manteniendo una impresionante fidelidad con el material original, sin estridencias.









Las materias fueron un elemento clave del *Final Fantasy VII* original. En el remake, las habrá tanto conocidas como nuevas.

EL REMAKE MÁS SOLICITADO DE LA HISTORIA SERÁ TAMBIÉN EL MÁS AMBICIOSO, CON VARIAS ENTREGAS

OTROS REMAKES PARA EL CORTO PLAZO

En los próximos meses, vamos a asistir a la resurrección de varios títulos, la mayoría de ellos juegos de culto o pertenecientes a sagas que cayeron en el olvido. La nostalgia no tiene por qué ser necesariamente mediática...







Panzer Dragoon

SWITCH | MEGAPIXEL STUDIO (FOREVER ENTERTAINMENT) | SHOOTER | INVIERNO

En los últimos años, Sega ha cedido algunas de sus licencias a compañías externas para que las volvieran a poner en órbita. Tal es el caso de *Panzer Dragoon*, una saga de culto que llevaba aparcada desde que en 2002 se lanzara *Orta* en la primera Xbox. Así, un equipo de reciente creación llamado Megapixel Studio está trabajando en sendos remakes de las dos primeras entregas, que brillaron en Saturn en 1995 y 1996. El primero de ellos, de momento sólo confirmado para Switch, recreará la experiencia original de shooter sobre raíles con nuevos gráficos y controles. Subidos a lomos de un dragón, visitaremos enclaves como una ciudad tropical o ruinas subterráneas, disparando en 360º a todo tipo de enemigos, desde otros dragones hasta insectos gigantes, pasando por naves espaciales de gran capacidad destructora.

Medievil

PS4 | OTHER OCEAN INTERACTIVE (SONY) | AVENTURA | 25 DE OCTUBRE

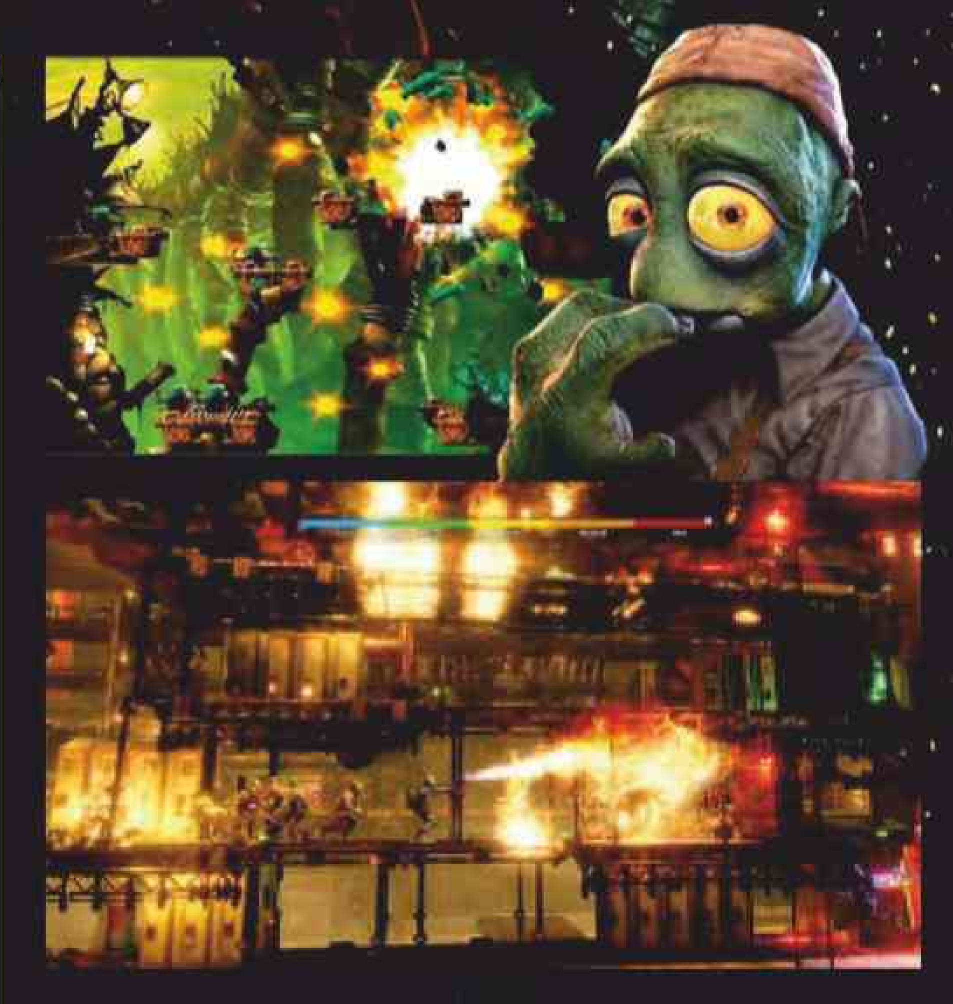
Sir Daniel Fortesque lleva la resurrección en su ADN. *Medievil* fue una de las sagas más queridas de la primera PlayStation, pero llevaba en una fosa común desde que PSP recibiera en 2005 un remake de su primera entrega. Pues bien: PS4 va a recibir una nueva revisión de aquel clásico de 1998, en la que el esquelético caballero volverá a enfrentarse a las legiones de criaturas infernales del hechicero Zarok. En términos visuales, no es uno de los remakes más espectaculares que se hayan visto (el estudio Other Ocean Interactive no tiene un gran bagaje), pero hablamos de un tipo de aventura 3D que ya no se estila.











Destroy All Humans

■PS4 - ONE - PC ■BLACK FOREST GAMES (THQ NORDIC) ■ACCIÓN ■2020

THQ publicó en 2005 el juego de culto *Destroy All Humans*, desarrollado por la mítica Pandemic Studios, y, quince años después, su sucesora, THQ Nordic, lanzará un remake, del que se está ocupando su estudio interno Black Forest Games. De nuevo, disfrutaremos de una descacharrante invasión de la Tierra, concretamente de Estados Unidos, en los años 50, encarnando al malvado alienígena Crypto 137. La historia será la misma, igual que muchos de los desenfadados diálogos, pero las armas y las habilidades contarán con infinidad de posibilidades inéditas, como poderes de telequinesia con los que hacer volar a los enemigos o provocar bombardeos con distintos objetos.

Oddworld Soulstorm

■CONSOLAS - PC ■ODDWORLD INHABITANTS ■AVENTURA ■2020

Tras deleitarnos en 2014 con *Oddworld: Abe's Odyssey New 'n' Tasty*, que fue un remake del mítico juego de la primera PlayStation, Oddworld Inhabitants volverá a la carga con una reimaginación de *Oddworld: Abe's Exoddus*, lanzado también para esa consola en 1998. Con unos gráficos y una jugabilidad similares a los del anterior remake, Abe deberá liderar a 300 mudokons y librarlos de todo tipo de peligros.

XIII

■PS4 - ONE - SWITCH - PC
■MICROIDS
■SHOOTER
■13 NOVIEMBRE

Lanzado por Ubisoft en 2003, en la generación de PS2, GameCube y Xbox, este shooter de peculiar estética cel shading volverá de la mano de Microids y del estudio maltés PlayMagic. Aún no se ha visto ningún vídeo real de cómo lucirá, pero se ha dicho que modernizará el control, los gráficos, las animaciones y el sonido.



System Shock

■PS4 - XBOX ONE - PC ■NIGHTDIVE STUDIOS ■AVENTURA ■2020

Tras ser financiado mediante micromecenazgo en 2016, el desarrollo de este juego ha pasado por múltiples dificultades, pero, por suerte, sigue adelante. Se trata de una reimaginación/reseteo del juego de culto lanzado en PC en 1994, a cargo de Nightdive Studios, un equipo que cuenta con veteranos del original, lo cual siempre es una garantía. En él, volveremos a encarnar a un hacker que se las verá con SHODAN, la pérfida IA que mueve los hilos en Citadel Station, una ciudad de marcada estética ciberpunk.





LOS **MEJORES REMAKES** DE LA GENERACIÓN

En los últimos años, los catálogos de PS4, Xbox One, Switch y PC se han visto muy bien engrosados con las nuevas versiones de juegos que, por un motivo u otro, marcaron a mucha gente y que era justo y necesario que regresaran.

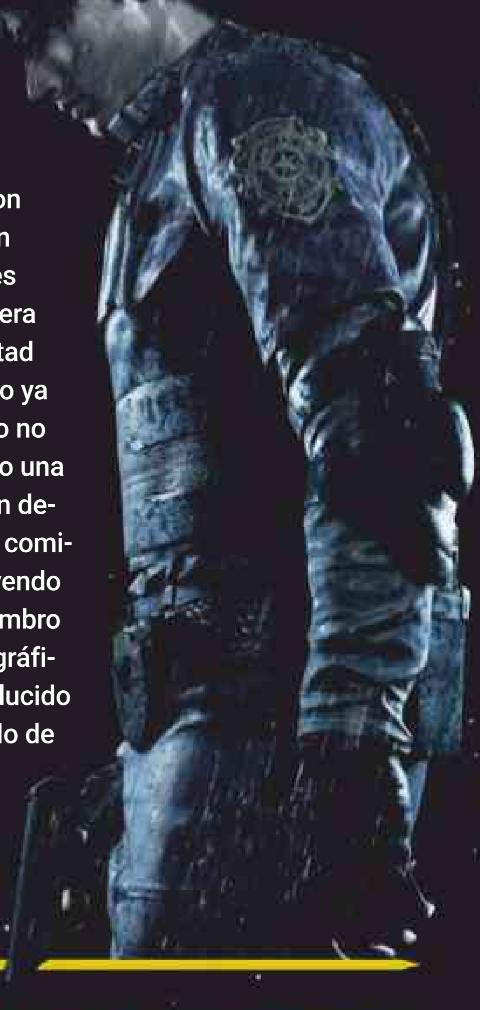




Resident Evil 2

PS4 - XBOX ONE - PC CAPCOM
AVENTURA 2019

Leon S. Lennedy y Claire Redfield lo pasaron muy mal en PlayStation en 1998 (y luego en otras consolas), en la que, para no pocos, es la mejor entrega de *Resident Evil*. Capcom era consciente desde hacía tiempo de la voluntad del público de que hubiera un remake, como ya lo hubo de la primera entrega, y el resultado no decepcionó en absoluto. Considerado como una reimaginación por la compañía, mantuvo un desarrollo similar al del original, con la mítica comisaría como escenario central, pero sustituyendo las cámaras fijas por una perspectiva al hombro similar a la de *Resident Evil 4*. El apartado gráfico, realizado con el motor RE que ya había lucido *Resident Evil 7*, se tradujo en un espectáculo de modelados anatómicos y efectos de luz y sombra. Y, por si el juego base no fuera suficiente, se añadieron nuevas historias con supervivientes como Robert Kendo.







Yakuza Kiwami 1 y 2

PS4 - PC RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) AVENTURA 2017-2018

La serie estrella de Sega en la actualidad nació en PlayStation 2, con sendas entregas lanzadas en 2006 y 2008. Por desgracia, ni el primer *Yakuza* ni su secuela tuvieron éxito en los mercados occidentales. Sin embargo, la saga fue creciendo en los siguientes años y, al llegar la generación de PS4, Ryu ga Gotoku Studio decidió modernizar las dos primeras entregas con sendos remakes. El primero llegó en 2017, haciendo uso del motor gráfico que la saga había tenido en PS3, y el segundo, en 2018, empleando el Dragon Engine, una tecnología más potente hecha expresamente para la actual generación.

El desarrollo argumental era el mismo que en los originales, con Kazuma Kiryu involucrado en diferentes líos mafiosos, si bien se añadieron algunas escenas nuevas en ambos juegos, especialmente en *Yakuza 2*, como un capítulo extra protagonizado por Goro Majima. Los escenarios (Kamurocho y Sotenbori) eran los mismos, pero se rehizo el combate, se añadieron más minijuegos, se incorporaron mecánicas de otras entregas contemporáneas de la saga...





Wonder Boy: The Dragon's Trap

■PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■LIZARDCUBE (DOTEMU) ■PLATAFORMAS ■2017

Wonder Boy III: The Dragon's Trap, lanzado en 1989, fue uno de los mejores juegos del catálogo de Master System, y el pequeño estudio francés Lizardcube, con el beneplácito de Sega, le hizo un fantástico homenaje en forma de remake. El desarrollo plataformero era casi idéntico al del original de 8 bits, hasta el punto de que se podía cambiar entre los gráficos modernos en alta definición y los pixelados de antaño con sólo pulsar un botón. También se podía hacer lo mismo con la banda sonora. Pese a los años transcurridos, la jugabilidad seguía siendo exquisita, merced a las transformaciones del protagonista en diferentes animales, como un lagarto, un león, un halcón o un ratón.





Spyro: Reignited Trilogy

■PS4 - ONE - SWITCH - PC ■TOYS FOR BOB (ACTIVISION) ■PLATAFORMAS ■2018

Entre 1998 y 2000, Insomniac Games, con Sony como editora, lanzó en PlayStation tres plataformas tridimensionales protagonizados por un dragón morado que quedaron para el recuerdo. Los derechos de la saga acabaron en manos de Activision, que, dos décadas después, decidió encargarle a Toys for Bob (responsable de *Skylanders*, que nació como spin-off de *Spyro*) un triple remake que actualizara el apartado gráfico, pero manteniendo el diseño de niveles y la jugabilidad noventera.





Halo 2

■XBOX ONE - PC ■343 INDUSTRIES (MICROSOFT) ■SHOOTER ■2014

En 2011, tras la independencia de Bungie, Microsoft decidió lanzar un remake del primer *Halo*, que había acompañado el estreno de la primera Xbox en 2001-2002, lo cual sirvió para que 343 Industries, el estudio que tomó el testigo, se familiarizara con la saga. Unos años después, se hizo lo propio con *Halo 2*, que había salido en 2004, si bien fue como parte de la recopilación *La colección del Jefe Maestro*. Se conservó el desarrollo original y se remozaron los gráficos, pero con la posibilidad de cambiar automáticamente a la estética que vimos en la consola original.





Ratchet & Clank

■PS4 ■INSOMNIAC GAMES (SONY) ■PLATAFORMAS ■2016

Pese a ser una third party, Sony le debe a Insomniac Games muchas sagas exclusivas. Tal es el caso de *Ratchet & Clank*, una de las más exitosas de la generación de PlayStation 2. Con el paso de los años, la saga fue perdiendo fuelle, pero, en 2016, resurgió a lo grande con una reimaginación para PS4 de la primera entrega de 2002, que añadió multitud de mecánicas y planetas nuevos. La idea era complementar el estreno de la película inspirada en la saga: el filme resultó ser mediocre, pero sirvió para que volviéramos a tener un videojuego como los de sus tiempos mozos.





Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy

■PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■VICARIOUS VISIONS (ACTIVISION) ■PLATAFORMAS ■2017

El primer proyecto que Naughty Dog desarrolló para Sony fue la trilogía de *Crash Bandicoot* para PSOne, lanzada entre 1996 y 1998. Igual que con *Spyro*, los derechos acabarían en manos de Activision, que se animó a recuperar los tres juegos para alborozo de los millones de fans del marsupial. El estudio encargado, Vicarious Visions, optó por subir de nivel sólo los gráficos, pero manteniendo la perspectiva semifija. Más tarde, Beenox haría lo propio con el spin-off de velocidad *Crash Team Racing*, de 1999.





Metroid: Samus Returns

■3DS ■MERCURY STEAM (NINTENDO) ■AVENTURA ■2017

Durante su trayectoria, 3DS ha tenido un puñado de remakes, como los de *Pokémon Rubí-Zafiro*, *Luigi's Mansion* o *Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser*, pero, si nos tenemos que quedar con uno, es con el que hizo Mercury Steam de *Metroid II: The Return of Samus*. El mítico juego de Game Boy de 1992 fue reinterpretado a lo grande por el estudio madrileño, que no sólo rehizo a todo color y con efecto 3D sus gráficos monocromos, sino que introdujo un puñado de nuevas mecánicas, como disparos en 360º o contraataques que ponían a prueba nuestros reflejos.

Ultra Street Fighter II: The Final Challengers

■SWITCH ■CAPCOM ■LUCHA ■2017

Uno de los juegos más influyentes de la industria, uno de los juegos con más versiones a la venta y uno de los juegos con mayor recorrido a lo largo de los años. Todo eso y más es *Street Fighter II*, que definió el género de la lucha uno contra uno en los salones recreativos, antes de empezar a tener infinidad de versiones con pequeños cambios jugables e incorporaciones en su plantel: *Hyper Fighting*, *Super*, *Turbo*... La mayoría de esas versiones mantuvieron los mismos gráficos de 1992, pero no así la última, lanzada en Switch cuando justo se cumplía un cuarto de siglo de la salida del original. Esta edición incluía un espectacular apartado visual en alta definición, aunque también permitía regresar a los gráficos de toda la vida.



Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee

SWITCH · GAME FREAK (NINTENDO)
ROL · 2018

A finales de los 90 (1999 en Europa, aunque en Japón el fenómeno se inició en 1996), Nintendo revolucionó el mundo con un descomunal RPG para Game Boy, que fomentaba el coleccionismo y el multijugador a través del mítico Cable Link. *Pokémon Rojo-Azul-Amarillo* marcó a una generación y, el año pasado, volvió a lo grande, con un remake que combinaba su desarrollo y su nómina de criaturas con el estilo visual y las mecánicas de *Pokémon Go*, además de añadir novedades como modo online. Pero el caso de este juego es aún más peculiar cuando se recuerda que ya tuvo un primer remake en 2004, para Game Boy Advance, con las ediciones *Rojo Fuego* y *Verde Hoja*, que no se limitaron a ser una mera adición de color, sino que mejoraron la base técnica, ya que la de la Game Boy original era muy limitada.





Gears of War: Ultimate Edition

XBOX ONE - PC · THE COALITION (MICROSOFT)
SHOOTER · 2015

Igual que hizo con 343 Industries y *Halo*, cuando Epic Games se desentendió de la saga *Gears of War*, Microsoft decidió que el nuevo estudio responsable, The Coalition, se fogueara con un remake de una entrega preexistente, en lugar de empezar con una entrega hecha desde cero. La elegida fue la primera entrega, lanzada en Xbox 360 en 2006. El salto gráfico no era tan evidente a primera vista como en otros remakes, pero vaya sí lo había: en el modelado de los personajes, en la iluminación...





Toki

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC · MICROIDS
PLATAFORMAS · 2018

La recreativa de TAD Corporation de 1989 volvió a la vida el año pasado con un remake que renovó los gráficos por completo, pero manteniendo la jugabilidad arcade de antaño, con el mítico simio "escupiendo" bolas en niveles 2D. En el equipo de desarrollo, estuvo involucrado el artista Philippe Dessoly, que ya trabajó antiguamente en la adaptación para Amiga. Aunque ha acabado llegando a más máquinas, el juego se lanzó inicialmente en Switch con una edición especial que incluía una estructura de madera para integrarle la consola y convertirla en una minirrecreativa.





Shadow of the Colossus

PS4 · BLUEPOINT GAMES (SONY)
AVENTURA · 2018

Bluepoint Games es uno de los mejores estudios de cuantos están especializados en puestas al día, ya sean remakes o remasterizaciones. A la espera de saber cuál será su próximo trabajo (se rumorea que *Metal Gear Solid* o *Demon's Souls*), éste, de hace ya año y medio, fue el último en ver la luz. El equipo cogió la obra maestra de Fumito Ueda, aparecida en PS2 en 2006, y le dio fuerzas renovadas manteniendo el "duro" control de antaño, pero maquillando los gráficos con mucho esmero.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



Como el Barça en la realidad, Konami se ha reforzado bien para que su nuevo simulador de fútbol compita al más alto nivel desde el primer partido de liga, que se encuentra ya a la vuelta del córner

PS4 - XBOX ONE - PC | PES TEAM (KONAMI) | DEPORTIVO | 10 DE SEPTIEMBRE

Hace años que Konami se volvió a situar en la élite de los simuladores deportivos. Las últimas entregas de *Pro Evolution Soccer* no tienen nada que envidiar a las que disfrutamos a principios de siglo y, aunque la saga ya no vende tanto como lo hacía en PlayStation 2, hoy por hoy es el referente de la división de videojuegos de la compañía. Ante la dificultad de competir con *FIFA* y sus licencias, y a pesar de contar con un presupuesto menor, de un tiempo a esta parte, la empresa ha optado por otras tácticas que no parecen estar dándole malos resultados.

A falta de saber qué ligas reales ofrece la nueva entrega y para cuáles se tira de equipos "de imitación", Konami ha dedicado la etapa inicial de promoción del juego a anunciar acuerdos con algunos de los clubes más importantes del mundo. El del Barça ya viene de lejos, pero, este año, se ha asociado también con el Manchester United, el Bayern de Múnich y la Juventus, los tres clubes más mediáticos de sus respectivos países. El equipo italiano, además, será exclusivo de *PES*. El vínculo permitirá incluir en el juego a esos clubes con todos sus elementos licenciados, desde los futbolistas



Talento puro para volver a ser campeón de todo

(que han sido escaneados uno por uno, utilizando tecnología 3D) hasta el estadio, la equipación y el escudo. Además, un jugador de cada uno de ellos aparecerá en la portada junto a Leo Messi y ejercerá como embajador del juego en diferentes actos de marketing: Scott McTominay, Serge Gnabry y Miralem Pjanic, respectivamente. De esta forma, en lugar de intentar abarcar mucho, lo que se busca es poner el foco en atraer a los fans de esos equipos, que se cuentan por millones en todo el mundo, lo cual no quita que vaya a haber otros equipos licenciados.

Otro aspecto en el que se lleva trabajando ya varios años es el de los eSports. Konami ha redoblado su apuesta hasta el punto de que ha afectado a la denominación del juego, que se titula *eFootball PES 2020*, en lugar de *PES 2020* "a secas". Con ello, se busca llevar el deporte a una audiencia mundial, y no sólo con competiciones profesionales. Tanto es así que, en el juego, habrá integrado un modo llamado Match-day, que se distribuirá en eventos semanales cuyas finales se retransmitirán en directo. Así, cada siete días, se propondrá un partido base y deberemos elegir entre uno de los dos equipos. Cuantas más veces lo disputemos y mejor lo hagamos, obtendremos más puntos y, si somos el líder del equipo por el que hayamos optado, nos convertiremos en su representante para disputar la gran final. Está por ver en base a qué se otorgan los puntos, pero, a priori, el planteamiento es muy atractivo.

La filosofía balompédica de Andrés Iniesta

Como decíamos, en los últimos años, *Pro Evolution Soccer* ha ido recuperando la excelencia jugable y, de nuevo, es capaz de mirar de tú a tú a *FIFA*. Al estar ya asentada la base y no necesitar revoluciones, se ha optado por hacer pequeños pulimentos que la harán aún más completa y divertida. Nosotros hemos podido disputar ya varios partidos, en »

NEGOCIACIONES INDIVIDUALES

Konami ha firmado acuerdos de asociación con al menos un club de cada una de las cuatro grandes ligas europeas. Destacan éstos:



El Barcelona lleva varios años siendo el socio preferente de Konami, algo que se ha reflejado en las portadas (este año, estará Messi) y en el hecho de que el Camp Nou sea exclusivo de *PES*. Además, aparecerán leyendas como Ronaldinho, Maradona o Iniesta. Este último ha colaborado en el desarrollo, aprovechando que ahora juega en Japón.



La Juventus de Turín ha pasado de ser el único equipo italiano no licenciado el año pasado... a ser exclusivo de *PES*, lo que incluirá el nombre, el escudo, la equipación y el Juventus Stadium (en *FIFA 20*, el club pasará a ser el "sucedáneo" Piamonte Calcio). Miralem Pjanic será embajador del juego y saldrán leyendas como Pavel Nedved.



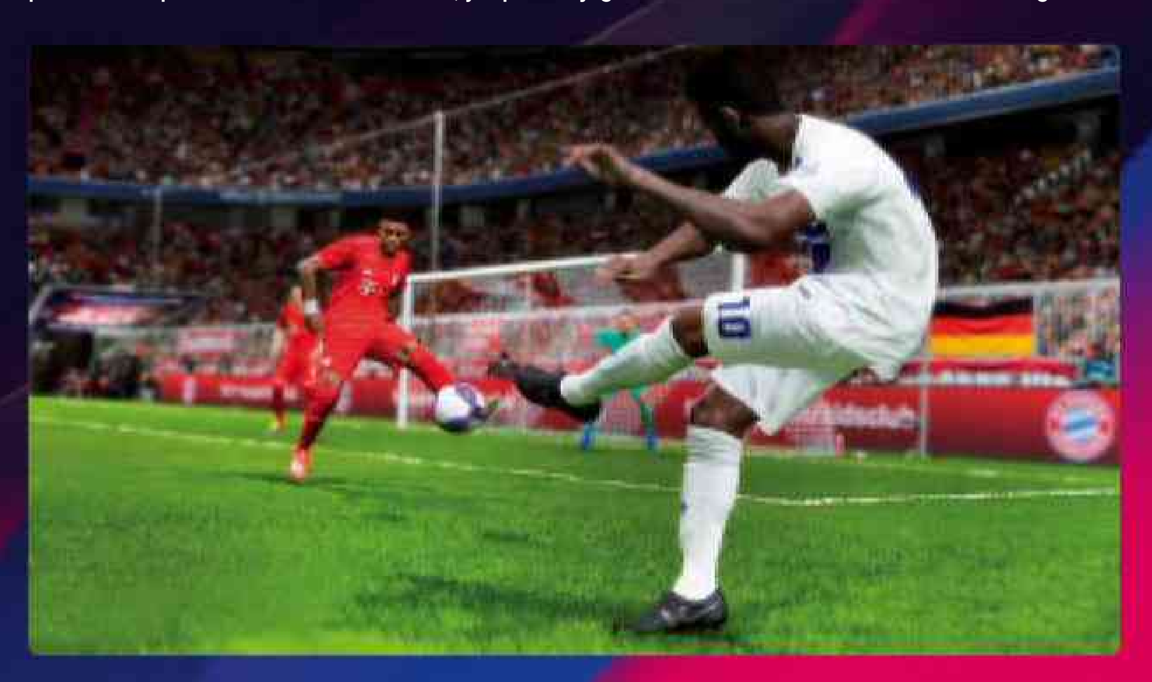
El Manchester United dejará de ser el "Man Red" y jugará en Old Trafford. La Premier League ha sido siempre la asignatura pendiente de Konami y, con este fichaje, se asegura tener a su equipo más mediático. La promesa Scott McTominay participará en la promoción del juego, y veremos a leyendas como David Beckham y Park Ji Sung.



El Bayern de Múnich ya estuvo en la saga con anterioridad, pero se perdió la licencia. Este año, Konami ha llegado a un acuerdo con el club alemán para que vuelva a estar presente, igual que su estadio, el Allianz Arena. Aparte, Serge Gnabry ejercerá como embajador del juego y podremos jugar con leyendas del club como Oliver Kahn.



El Fox Engine, que la saga lleva usando desde *PES 2014*, dará lo mejor de sí cuando haya en liza equipos con los que Konami tiene un acuerdo, ya que sus jugadores han sido escaneados con tecnología 3D.





En los planos panorámicos, costará mucho distinguir los estadios virtuales de los reales. Así lucirá, por ejemplo, el Emirates Stadium, feudo del Arsenal.

» una presentación que se realizó en la ciudad deportiva del Manchester United, y estamos encantados. Vosotros podréis echarle un tiento también a partir del 30 de julio, cuando se lanzará una demo gratuita que incluirá un total de catorce equipos: los cuatro citados anteriormente, Arsenal, Boca Juniors, River Plate, Palmeiras, Flamengo...

Al control se le ha añadido el llamado "regate sutil", desarrollado en colaboración con Andrés Iniesta, para poder hacer quiebros en espacios minúsculos, igual que el centrocampista manchego. En relación con la conducción del balón, habrá más imprecisiones si tratamos de ir a sprint. También se ha retocado la efectividad de los chuts en circunstancias forzadas, así como el control defensivo, para que todo resulte más realista. De hecho, será posible hacer faltas intencionadas para cortar contraataques, sin tener que depender de "segadas" salvajes. Asimismo, se han hecho ajustes en la inteligencia artificial para que el liderazgo de algunos jugadores se vea reflejado sobre el campo, a través de una característica denominada "inspiración". Así, determinados futbolistas contarán con unos parámetros especiales que afectarán a la forma de jugar de sus compañeros. Por ejemplo, si en la medular hay un centrocampista con una gran capacidad para dar pases al hueco, los atacantes tratarán de priorizar

■ Messi volverá a ser el protagonista de la portada de un *PES*. Ya lo fue en las ediciones *2009*, *2010* y *2011*, pero, luego, fichó por EA Sports para varias entregas de *FIFA* (*13*, *14*, *15* y *16*, así como *FIFA Street*).





■ Johan Cruyff estará presente como entrenador en la renovada Liga Master. Aquí aparece con un café en la mano, pero esperamos verlo también con uno de sus chupa chups...

TOCÓ SALTAR AL CÉSPED REAL

Estuvimos en la presentación del juego en la ciudad deportiva del Manchester United, donde Konami aunó el fútbol virtual y el de verdad.



Victor Lindelof, Scott McTominay y Diogo Dalot, futbolistas del Manchester United, fueron las estrellas del evento en el que se anunció el acuerdo entre Konami y el club. Los tres aparecieron en el escenario y posaron junto a tres hologramas con su apariencia en *PES 2020*, en los que se podían apreciar detalles como los tatuajes de Lindelof.



Tocó vestirse de corto y ponerse las botas tras la presentación del juego. Los periodistas que asistimos al evento pudimos disfrutar de un entrenamiento y de un partidillo en el campo donde se ejercita habitualmente el Manchester United. Ahí me podéis ver conduciendo el balón con la vista al frente, en busca de algún desmarque de ruptura.



Park Ji Sung y Denis Irwin, exfutbolistas del United, ejercieron de cicerones en el entrenamiento. El primero casi me desmonta la cadera haciéndome una docena de bicicletas seguidas. Pese a ser un tuercebotas, fui el más rápido en completar un circuito de conos (siempre ayuda tocar el balón con los dos pies) y me llevé una medalla...

ese tipo de jugada. Algo parecido sucederá si, por ejemplo, hay un delantero "tanque" que pueda fomentar el juego por alto.

Remasterización de la Liga Master

En lo que a los modos de juego se refiere, no faltarán habituales como MyClub, con sus cartas, y la Liga Master. De momento, Konami sólo ha hablado de este último, que contará con importantes novedades. La más destacada es que, por fin, habrá diálogos. No parece que vayan a ser tan interactivos y cinematográficos como los de *NBA 2K* o *FIFA*, pero los habrá, lo cual es de agradecer. Por otra parte, el mercado de fichajes contará con un nuevo algoritmo que hará que los precios y los salarios se asemejen más a los de la realidad. Además, podremos personalizar al mánager u optar por leyendas como Cruyff, Maradona o Zico. Finalmente, será posible personalizar los logos de los patrocinadores del equipo, para que aparezcan tal cual en entrevistas y menús. Y, hablando de personalizar, los usuarios de PlayStation 4 y PC (no así los de Xbox One, por desgracia) seguirán teniendo el habitual editor para "arreglar" todos los equipos y jugadores que no estén licenciados.

En materia audiovisual, el Fox Engine, que el PES Team ya tiene más que dominado, volverá a ofrecer un gran rendimiento, tanto en el modelado de los jugadores como en las animaciones, ya sea de los actuales o de los legendarios. Por ejemplo, los controles de Ronaldinho con el pecho o con la espalda serán una delicia. La recreación de los estadios también será para quitarse el sombrero, gracias a una mayor optimización de la iluminación. No obstante, de primeras, el cambio que más llamará la atención será el de la cámara por defecto, que estará ladeada para dar una mayor sensación de retransmisión televisiva, aunque, en la demo que probamos, el "scroll" daba algún problema, que esperamos que se pula de cara al lanzamiento, fijado el 10 de septiembre.

A falta de mes y medio para ese día, la pretemporada de *eFootball PES 2020* progresa adecuadamente. Konami está en muy buena forma y su estilo de juego promete darnos tardes y noches del mejor fútbol. ■

MUCHO MÁS DEPORTE

Tras unas merecidas vacaciones, la mayoría de deportes se volverán a poner en marcha en los próximos meses, y no faltarán los juegos de rigor para aprovechar sus licencias. Incluso podremos anticiparnos ya a la celebración de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. ¡Tocará sudar lo lindo!





El modo Volta Football, que recuerda a lo que fue la saga *FIFA Street*, será la gran novedad de *FIFA 20*. Serán partidos callejeros con pocos jugadores, porterías pequeñas, paredes y muchísimas filigranas.

FIFA 20

PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH ▪ EA SPORTS VANCOUVER (EA) ▪ 27 DE SEPTIEMBRE

La saga deportiva más vendida volverá a saltar al césped con importantes fichajes (salvo en Switch). El principal es el modo Volta Football, que ofrecerá partidos callejeros al estilo de *FIFA Street*, de tres contra tres, cuatro contra cuatro o cinco contra cinco. En ellos, será clave la personalización del jugador, que podrá ser tanto hombre como mujer.

Por ahora, EA Sports no ha dado muchos más detalles, como tampoco lo ha hecho de las novedades del modo Ultimate Team, pero sí que ha desglosado los cambios jugables que habrá en los partidos clásicos de once contra once. Éstos afectarán al lanzamiento de faltas y penaltis (renovados por completo), los regates laterales, la velocidad de los jugadores en los duelos en carrera, el realismo de los unos contra uno, los efectos del balón... El mes que viene, os contaremos más.



NBA 2K20

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - STADIA ▪ VISUAL CONCEPTS (2K) ▪ 6 DE SEPTIEMBRE

El simulador de baloncesto por excelencia continuará con su particular dinastía (de momento, el hipotético *NBA Live 20* que debería plantarle cara ni se ha anunciado). En esta ocasión, el jugador de portada de la edición estándar será Anthony Davis, el flamante fichaje de Los Angeles Lakers, mientras que la edición leyenda estará copada por Dwyane Wade. Visual Concepts apenas ha soltado prenda sobre las novedades del juego, pero el primer y escueto tráiler ya anticipa que estará presente la WNBA, es decir, la liga femenina estadounidense. Nada se sabe de modos o jugabilidad. Saldrá el 6 de septiembre en todas las plataformas... salvo en Stadia, servicio para el que está confirmado, pero que aún no funcionará ese día.



MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE TOKIO 2020

■SWITCH ■SEGA (NINTENDO) ■NOVIEMBRE

Por cuartos Juegos Olímpicos consecutivos, Sega y Nintendo nos ofrecerán un desenfadado compendio de minijuegos deportivos enfocado al multijugador, para hasta ocho personas. Esta entrega supondrá el estreno de la saga en Switch, de modo que sacará un gran partido a los Joy-Con (habrá que ver, por tanto, si es compatible con el nuevo modelo Lite de la consola). Así pues, Mario, Luigi, Peach, Bowser, Sonic, Tails, Knuckles y compañía se volverán a batir el cobre para hacerse acreedores de la medalla de oro, en disciplinas como el atletismo, el bádminton, el skate, el lanzamiento de jabalina, la escalada... Como deliciosa novedad, el juego incluirá modalidades con gráficos retro que homenajearán a los Juegos Olímpicos de Tokio de 1964, con modelos pixelados como el Mario de NES o el Sonic de Mega Drive. ¡Eso sí era rivalidad!



■Mario y Sonic volverán a reverdecer los laureles de su antigua rivalidad. Lo lógico sería pensar que el erizo debería ganarle al fontanero en un sprint, pero no lo deis por sentado: los Joy-Con no entienden de quinielas.







TOUR DE FRANCE 2019 / PRO CYCLING MANAGER 2019

■PS4 - XBOX ONE - PC ■CYANIDE STUDIO (BIGBEN INTERACTIVE) ■YA DISPONIBLES

Cuando leáis estas líneas, el Tour de Francia seguramente haya tocado ya a su fin, pero podréis volver a disfrutar de él con cualquiera de sus dos juegos oficiales, que ya están a la venta. El que seguramente más interese al gran público es *Tour de France 2019*, disponible tanto en PS4 y Xbox One como en PC. Se trata de un juego que permite manejar a los ciclistas en las veintiún etapas de la ronda gala, con novedades como un multijugador online para cuatro personas. En cuanto a *Pro Cycling Manager 2019*, sólo está disponible en PC y está más enfocado a la estrategia, con gestión de equipos y patrocinadores, y cientos de eventos.



MADDEN NFL 20

■PS4 - XBOX ONE - PC ■EA SPORTS TIBURON (EA) ■2 DE AGOSTO

El fútbol americano volverá a ser uno de los deportes más madrugadores con una nueva entrega de *Madden NFL*, cuya portada estará copada por Patrick Mahomes, quarterback de los Kansas City Chiefs, MVP de la temporada 2018 y mejor jugador ofensivo del año. Mahomes ha inspirado la historia del modo Face of the Franchise: QB1, en el que tendremos que crearnos a nuestro propio director de juego y hacerlo progresar desde la etapa universitaria hasta triunfar en la liga profesional.



NHL 20

■PS4 - XBOX ONE ■EA SPORTS VANCOUVER (EA) ■13 DE SEPTIEMBRE

El juego oficial de la mejor liga de hockey presentará diversas mejoras en la jugabilidad. Entre ellas, destacará la inclusión de 45 nuevas animaciones de disparo para que los golpeos a portería se asemejen más a los de los partidos reales. También se ha aumentado la velocidad de los jugadores para realizar las diferentes acciones y se ha mejorado la IA de los porteros. Ahora bien, si hay algo que llame la atención, es el modo Eliminator, una suerte de battle royale que enfrentará a 81 jugadores.



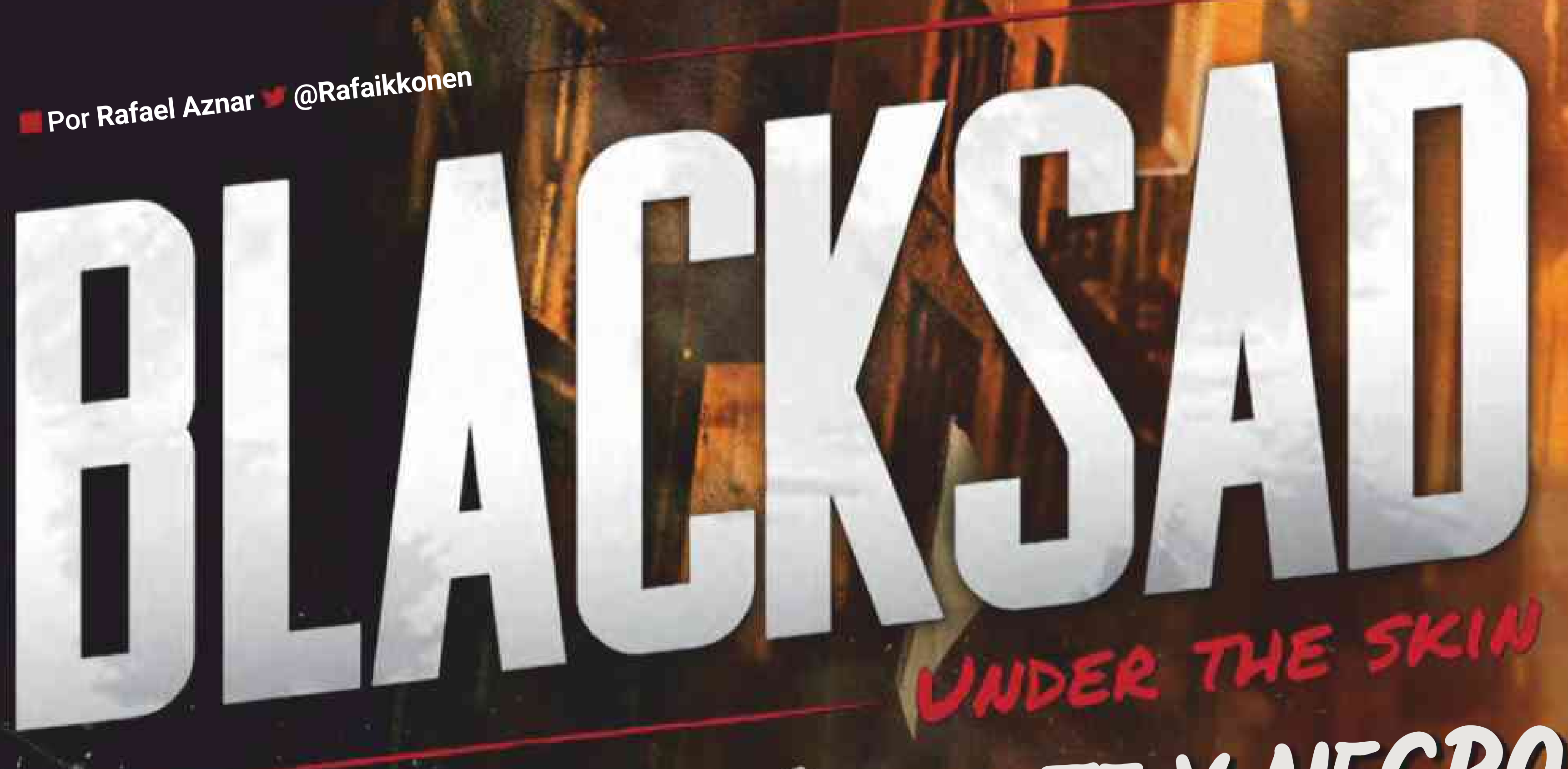
OLYMPIC GAMES TOKYO 2020

THE OFFICIAL VIDEOGAME

■PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■SEGA ■2020

Tras saltarse los Juegos Olímpicos de 2016, Sega volverá a hacer un juego oficial de estilo "realista", aunque tendrá grandes dosis de fantasía. Entre las variopintas disciplinas confirmadas, están la natación, los 100 metros lisos, el lanzamiento de martillo o el ciclismo BMX, pero también habrá deportes de equipo como fútbol, baloncesto, béisbol o voleibol. En Japón, el juego se acaba de poner a la venta, pero aquí no lo veremos hasta 2020...

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



BLACKSAD UNDER THE SKIN

EL GATO QUE ESTÁ TRISTE Y NEGRO

PS4 - ONE - SWITCH - PC | PENDULO STUDIOS / YS INTERACTIVE (MICROIDS) | AVENTURA | 26 DE SEPTIEMBRE

LOS GATOS NEGROS NO TRAEN MALA SUERTE: SE PONEN UNA GABARDINA Y UNA CORBATA Y AYUDAN A SALIR DEL ATOLLADERO A QUIENES QUIERAN CONTRATARLOS... SIN DEJAR DE SER HURAÑOS, ESO SÍ

España es un país con tradición de detectives de cómic. Mortadelo y Filemón llevan muchas décadas dándonos alegrías, y tuvieron sus correspondientes videojuegos. Ahora, es el turno de su gran sucesor, John Blacksad, un gato doblemente negro: por su pelaje y por las siniestras investigaciones de las que se ocupa.

Si no os suena, "Blacksad" es una saga de cómics adultos que nació en el año 2000 y que lleva la firma de dos autores patrios: el guionista Juan Díaz Canales y el ilustrador Juanjo Guarnido. Pues bien, ahora, va a dar el salto a los videojuegos de la mano de otro equipo español, Pendulo Studios, a quien la compañía francesa Microids le propuso codesarrollar una aventura inspirada en ella, en colaboración con los también galos de Ys Interactive.

SE MUEVE EL PÉNDULO

Este estudio madrileño, el más veterano del panorama nacional, se granjeó un nombre con sus aventuras point and click para PC, pero ha ido readaptando la filosofía de sus juegos para equipararla a la de las aventuras narrativas al estilo de Telltale Games o Quantic Dream, con lanzamientos también para consolas. Fruto de ello, nace *Blacksad: Under the Skin*, un juego cuyas premisas, de hecho, recuerdan bastante a una obra de Telltale como fue *The Wolf Among Us*, tanto por las mecánicas como por la premisa, inspirada en una obra de cómic con personajes antropomórficos, ambientada en Nueva York y con un "sheriff" detectivesco y taciturno como protagonista.

El juego está inspirado en el universo de los cómics, que se ubica en la Nueva York de los años 50, pero la historia se ha escrito ex profeso. De hecho, aunque Díaz Canales y Guarnido han supervisado el proyecto, el guión ha corrido a cargo del polivalente Josué Monchan, uno de los mayores referentes de la industria española. Así pues, en la piel del detective felino John Blacksad, deberemos investigar el asesinato de Joe Dunn, dueño de un club boxístico, y la desaparición de Bobby Yale, »



Este club de boxeo será uno de los centros neurálgicos del juego, después de que su dueño, Joe Dunn, aparezca ahorcado.



Los diálogos permitirán ahondar en diversos temas para recabar pistas y, a menudo, tomar decisiones que influirán en el devenir de la trama, tanto como para que haya hasta un total de seis finales diferentes.

UN HOMBRE GATO EN NUEVA YORK... NACIDO EN ESPAÑA

Quizá no es tan mediático como otras obras patrias, pero "Blacksad" es un cómic hecho en España y su calidad le ha granjeado una notable fama.

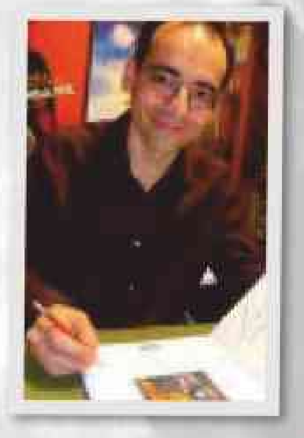


UN CÓMIC DE CULTO

Desde el año 2000, se han publicado cinco volúmenes de la saga: "Un lugar entre las sombras", "Artic Nation", "Alma roja", "El infierno, el silencio" y "Amarillo". Si os llaman la atención, Norma Editorial publicó una edición integral que los incluye todos en un solo tomo, por 49 euros. Además, hay ya una sexta parte en camino. En esos cómics, el detective gatuno John Blacksad investiga desapariciones y asesinatos en la Nueva York de los años 50, un período muy convulso.

JUAN DÍAZ CANALES

Tras cofundar Tridente Animation, este madrileño trabajó en guiones para diferentes novelas gráficas, antes de que le llegara el éxito con "Blacksad", que obtuvo en 2013 y 2015 el Premio Eisner, uno de los más importantes del cómic. Además, en 2014, fue Premio Nacional del Cómic.



JUANJO GUARNIDO

Antes de poner sobre el papel el universo de "Blacksad", este ilustrador granadino trabajó en Planeta DeAgostini y participó en películas de Disney como "El Jorobado de Notre Dame", "Hércules", "Tarzán" o "Goofy e Hijo". Precisamente, esta última tenía animales antropomórficos... como Blacksad.





Weekly es uno de los cuatro personajes de los cómics que aparecerán en el juego (los otros 31 se han hecho expresamente para la ocasión). Es una comadreja que trabaja en un periódico y que nos ayudará durante nuestras pesquisas.

Blacksad se verá a menudo entre la espada y la pared, y no será raro verle cobrar lo suyo. Si nos ponemos chulos en alguna conversación o fallamos un QTE, puede que nos lleven un tiro o un porrazo...

LO QUE MÁS NOS GUSTA DEL JUEGO ES ALGO CON LO QUE EL CÓMIC NO PUEDE NI SOÑAR: LA MÚSICA

» uno de sus púgiles más prometedores. El aire a novela negra lo impregnará todo, y la ambientación estará genialmente aprovechada, pues se tocarán temas como el racismo o el trauma que dejó la II Guerra Mundial en aquéllos que lucharon en el frente. Tampoco faltarán la corrupción, los tejemanejes mafiosos o, incluso, la pasión social por el deporte (el principal coleccionable será un álbum deportivo que completar con 100 cromos).

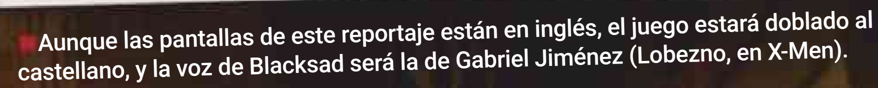
TU INTERLOCUTOR RECORDARÁ ESO

Como es habitual en las aventuras narrativas, el desarrollo combinará, fundamentalmente, la exploración de pequeños escenarios con diálogos (en los que habrá tomas de decisiones) y quick time events. Además, con las pistas que vayamos obteniendo (ya sea revisando objetos del entorno o aprovechando el sentido del olfato y del oído de Blacksad), tendremos que hacer deducciones. En función de las elecciones que vayamos realizando, variará la relación del protagonista con la treintena de personajes con los que se cruzará, algo que se nos recordará con mensajes al estilo de los juegos de Telltale. Por ejemplo, una de las primeras dudas que tendremos será aceptar o no un soborno de un personaje que nos pide que destruyamos unas fotos que demuestran una infidelidad. Podremos aceptarlo, declinarlo... o hasta decir que rechazamos el dinero, pero que guardaremos silencio. Nosotros optamos por esta última opción... y acabamos desvelándole el secreto a la esposa del susodicho, así que las opciones serán muy variadas. En relación con eso, habrá seis finales en total, por lo que la aventura, que durará unas doce horas, será muy rejugable. Falta por ver cómo de distintos son entre sí esos desenlaces, pero los personajes que hemos visto hasta ahora, cada uno con una personalidad y unos intereses que proteger, pueden dar muchísimo juego.

Aun no siendo puntero en lo técnico, el juego hará gala de una dirección artística deliciosa, al convertir a las tres dimensiones toda la estética de los cómics. En especial, destacará el modelado de los personajes, que serán animales antropomórficos. Habrá de todo: gatos, perros, cabras, iguanas, gorilas, rinocerontes, bisontes, comadrejas, lobos... Y lo mejor es que todos tendrán una forma de actuar con la que tocará lidiar en los diálogos. En cuanto a los escenarios, serán bastante variados: el despacho de Blacksad, el club de boxeo de Joe Dunn, un restaurante... El atrezo que habrá en todos ellos nos hará sentir que estamos en la Nueva York del comienzo de la guerra fría.

Y nos hemos dejado para el final lo que más nos ha gustado de nuestra primera toma de contacto con el juego, algo con lo que los cómics no pueden ni soñar: la banda sonora, firmada por Juan Miguel Martín Muñoz, jefe de programación del juego, que ya combinó esa tarea con la musical en *Yesterday Origins*. Así, el jazz estará presente de forma constante y potenciará la ambientación. Además, el juego contará con doblaje al castellano, y han participado actores de la talla de Gabriel Jiménez, voz de Hugh Jackman (Lobezno) en español.

El 26 de septiembre, podremos comprobar, en cualquiera de las plataformas actuales (PS4, Xbox One, Switch y PC), si de noche todos los gatos son pardos. El asesino de Joe Dunn podría ser quien menos esperamos, y sólo nuestras decisiones contribuirán a sacarlo de su escondrijo y desenmascararlo. ■

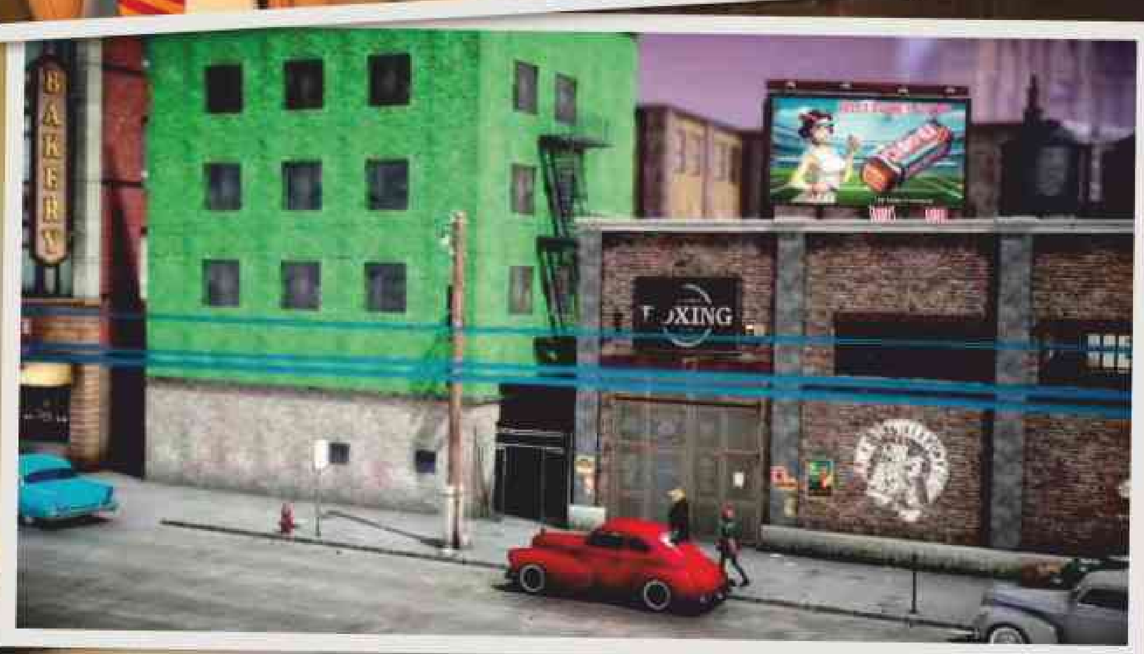


Aunque las pantallas de este reportaje están en inglés, el juego estará doblado al castellano, y la voz de Blacksad será la de Gabriel Jiménez (Lobezno, en X-Men).





Este irlandés llamado O'Leary tendrá mucho que decir en la trama. Por ahora, lo único que os podemos decir es que será un auténtico zorro...



La sensación de estar en la Nueva York de los 50 estará muy lograda, por la arquitectura de los escenarios, por la ambientación y por la banda sonora, que nos cautivará con sus ritmos jazzísticos.

ESTE DETECTIVE ES UN ANIMAL

El desarrollo de *Blacksad* será similar al de las aventuras de Telltale o Quantic Dream, con mecánicas sencillas y mucho énfasis en la narrativa.



DECISIONES. En muchos diálogos, tendremos que tomar decisiones en cuestión de segundos, lo cual afectará a ocho rasgos duales de la personalidad de John: duro-sensible, resuelto-cauto, honesto-pragmático, solitario-romántico, astuto-obtuso...



DEDUCCIONES. A medida que exploremos e interactuemos con diversos puntos del entorno y con otros personajes, obtendremos pistas sobre el caso. Luego, desde un menú, deberemos emparejarlas para llegar a determinadas conclusiones.



QUICK TIME EVENTS. Los habrá de tres tipos: de pulsar un botón o dirección en el stick, de parar una retícula circular o de aporrear un botón. A priori, fallarlos supondrá tener que reiniciar la escena, pues no habrá "bifurcaciones" al respecto.



MINIJUEGOS. Blacksad es un detective calculador, por lo que no lo veremos emplear armas de fuego, pero sí otros utensilios muy útiles, como ganzúas, con las que se podrán forzar las cerraduras de algunas puertas y armarios.

10 "INDIESPENSABLES" A LA ESPAÑOLA

BLACKSAD NO ES EL ÚNICO GRAN JUEGO ESPAÑOL QUE VA A PONERSE A LA VENTA PRONTO. AQUÍ, REPASAMOS DIEZ DE LOS INDIES MÁS PROMETEDORES QUE ESTÁN POR LLEGAR.

En lo que llevamos de 2019, ya hemos podido disfrutar de un buen puñado de interesantes juegos españoles, con temáticas y estéticas de lo más variadas, como *Anyone's Diary*, *Effie*, *Darkula*, *eCrossminton*, *Intruders*, *Massira*, *Reventure* o *Professor Lupo and his Horrible Pets*. Sin embargo, hay muchos más a la vista, incluidos los apadrinados por PlayStation España dentro de su estrategia de apoyo al desarrollo, PS Talents. Nos hemos limitado a seleccionar diez de los que parecen más cercanos y rompedores, pero hay muchos más en desarrollo, algunos tan prometedores como *TemTem* (una especie de *Pokémon* de Crema Games), el sugerente RPG *The Waylanders* (de Gato Salvaje) o el ganador del Premio PlayStation de este año, *A Tale of Paper* (de OpenHouseGames). Eso sí, las fechas de lanzamiento de los juegos indies y sus plazos de desarrollo fluctúan mucho, por lo pequeños que suelen ser los estudios, así que los que veis aquí podrían salir este año... o tal vez no.



BLASPHEMOUS

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC | THE GAME KITCHEN | ACCIÓN | SIN FECHA

Hay pocas cosas más sevillanas que la Semana Santa, salvo quizá *Blasphemous*, un juego desarrollado por The Game Kitchen, un estudio que, precisamente, tiene su sede en la capital andaluza y que se ha inspirado en la imaginería religiosa para proponer una suerte de *Dark Souls* bidimensional, donde el plataformeo por un mundo no lineal, los combates y la brutalidad estarán a la orden del día. El protagonista será el Penitente, un superviviente de una masacre que se verá envuelto en un ciclo de muerte y resurrección. En la tierra maldita de Cvstodia, deberá plantar cara a todo tipo de seres infernales, haciendo uso de Mea Culpa, una espada que se podrá mejorar con habilidades roleras y que dará pie a descarnadas ejecuciones pixeladas. A priori, su fecha se anunciará pronto (según Steam, saldrá en 2019).



SUMMER IN MARA

PS4 - ONE - SWITCH - PC | CHIBIG | AVENTURA | SF

Esta colorida y veraniega aventura de los creadores de *Deiland* estará protagonizada por una niña llamada Koa y nos invitará a sobrevivir en una isla, cultivando la tierra y desarrollando herramientas. No obstante, podremos viajar a otras ínsulas de un pequeño archipiélago, usando un barco que podremos mejorar. Habrá ciclo día-noche y cambios del clima, y podremos interactuar con una veintena de personajes.



DISEMBODIED

PS4 | BERLIN BY TEN | AVENTURA | SF

Yorick Evergrim, antiguo señor del inframundo, será el protagonista de esta aventura... o más bien su calavera unida a un esqueleto del tres al cuarto, después de que sus lacayos lo destierren y lo separen de su poderoso cuerpo. Así, en un desarrollo tridimensional basado en plataformas y puzles a la vieja usanza (y en el que el humor para todos los públicos lo impregnará todo), tocará vengarse del vil traidor.



INJECTION π23

PS4 | ABRAMELIN GAMES | SURVIVAL HORROR | YA DISPONIBLE

Pensado como la primera parte de una trilogía, este juego, que se acaba de poner a la venta, recupera el espíritu de los survival horror clásicos, inspirándose en sagas como *Silent Hill* o *Project Zero*. Hay puzles, escasez de recursos, limitación del número de veces que se puede guardar... Todo ello, con una historia fragmentada que presenta a un tipo solitario y desentendido de la sociedad.



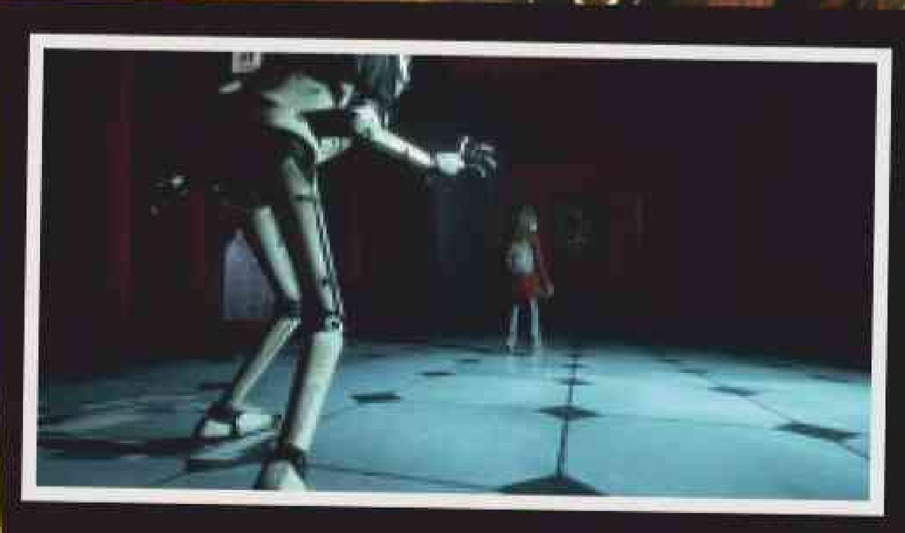


TREASURE RANGERS

PS4 · RELEVO VIDEOGAMES · AVENTURA · OTOÑO

Los videojuegos pueden ser una gran herramienta social, y un claro ejemplo de ello es esta aventura del estudio vasco Relevo Videogames, que pretende concienciar sobre el autismo, a través de uno de sus protagonistas, que padecerá este trastorno. El juego contará con cuatro personajes jugables y ofrecerá un desarrollo tridimensional, en el que exploraremos diferentes cuevas, donde se combinarán mecánicas de plataformeo, acción y puzles. La idea es fomentar valores como la inclusión, la igualdad o el trabajo en equipo.

Aparte, no hay que olvidar que Relevo sigue trabajando en *Mindtaker*, una aventura compatible con PS VR en la que un detective deberá investigar un asesinato que se ha producido en una casa encantada.



GYLT

STADIA · TEQUILA WORKS · AVENTURA · 2019

Se anunció como "exclusivo de Stadia"... pero, por las palabras del jefe de Tequila Works, Raúl Rubio, no sería de extrañar que el nuevo juego de los creadores de *RiME* llegue también a consolas y PC. Se trata de una aventura que combinará oscuridad, melancolía, fantasía y realidad a partes iguales. Encarnaremos a una niña pequeña que estará perdida en un mundo de pesadilla, donde tendrá que esconderse de diferentes criaturas y sombras, armada únicamente con una linterna. Por lo que se aprecia en el primer tráiler, donde un colegio parece el escenario central, será una especie de alegoría contra el acoso escolar.



ETHERBORN

PS4-ONE-SWITCH-PC · ALTERED MATTER · PUZLE · YA DISPONIBLE

Disponible desde el 18 de julio, este indie ofrece un onírico desarrollo, en el que debemos ayudar a un ser mudo que acaba de nacer a llegar hasta el lugar donde le aguarda su voz y, con ella, su propia conciencia. En la línea de *Gris*, se trata de un juego que aúna puzles y plataformas de una manera minimalista, jugando con la gravedad. Cada escenario está planteado como un rompecabezas, para que pensemos por dónde avanzar, de tal modo que la perspectiva rota en función de nuestros desplazamientos y saltos, para que tratemos de encontrar caminos ocultos. El planteamiento se completa con una bella estética basada en la pureza de los colores.



MOONS OF DARSALON

PC · DR. KUCHO! GAMES · AVENTURA · SF

Desarrollado por una sola persona, el DJ musical Daniel Manzano, alias Dr. Kucho, este juego lleva ya varios años en desarrollo (hay una demo en su página web), pero su filosofía retro no podría ser más apetecible. Se trata de una aventura bidimensional cuyo protagonista deberá enfrentarse a alienígenas y salvar a diversos seres, para lo cual contará con armas de fuego y con una mochila propulsora que le permitirá ganar ventaja.



RUNNER HEROES

PS4-ONE-SWITCH-PC · IKIGAI · RUNNER · 2019

El estudio Ikigai Play ha querido reinventar el género arcade del runner aplicándole elementos narrativos y roleros. Partiendo de esa base, este juego estará protagonizado por Colwyn y Lyssa, dos personajes condenados a estar juntos... pero separados eternamente, por una línea divisoria entre el día y la noche. Así, habrá que manejar a los dos al mismo tiempo o bien compartir su control en los modos cooperativos que habrá.



TAPE UNVEIL THE MEMORIES

PS4-PC · BLACKCHILIGOAT STUDIO · SURVIVAL HORROR · SIN FECHA

Inspirada por *Silent Hill* o *SOMA*, esta aventura apostará por el terror psicológico, haciendo énfasis en los puzles y la narrativa. Nuestro cometido será ayudar a una chica llamada Iria a encontrar pistas sobre el paradero de su padre, desaparecido hace años. Para ello, contaremos con una cámara Super8 que permitirá manipular el tiempo y los recuerdos de los objetos de alrededor.

QUEREMOS SABER TU OPINIÓN

ENCUESTA HOBBY CONSOLAS

¡Participa en nuestra encuesta y podrás ganar 500€ GAME*!



Colabora GAME

Entra en: www.hobbyconsolas.com/encuesta-2019

¡Date prisa! Solo tienes hasta el 31 de agosto para participar.

*El ganador recibe un código que podrá usar en tiendas Game y en la web Games.es por valor de 500€

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



SUPER MARIO MAKER 2

Convertirse en Shigeru Miyamoto es posible con esta genial herramienta de construcción, que incluye un modo historia



F1 2019

La Fórmula 1 regresa a nuestras consolas con un simulador sólido y espectacular cargado de novedades técnicas



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES

Super Mario Maker 2

JUEGA, CREA Y COMPARTE AL ESTILO NINTENDO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Hemos tenido que esperar casi cuatro años desde que *Super Mario Maker* debutó en Wii U haciendo realidad una atractiva y original propuesta, que nos permitía convertirnos en un Shigeru Miyamoto o Takashi Tekuza "de andar por casa", o lo que es lo mismo, en unos genios capaces de crear niveles dignos de un juego 2D de Mario.

Y ahora, por fin, podemos disfrutar de esta secuela, una pequeña maravilla que abraza el espíritu de "hazlo tú mismo" y que no sólo ofrece una completa aventura plataformera de Mario, sino también un completo editor para crear infinitos niveles y que supone un importante paso hacia adelante respecto a su predecesor. Los añadidos son muy variados, y afectan a todas la facetas imaginables del juego.

El castillo de tus sueños

La primera novedad, y la más importante, es el modo Historia, en el que debemos reconstruir el castillo de Peach desde los cimientos. Para acometer semejante obra, necesitamos dinero, que podemos conseguir completando las tareas que nos proponen los niveles: salir de una casa encantada, conseguir cierta cantidad de monedas, llegar a la meta sin separar los pies del suelo, acabando con "x" enemigos de un tipo, conduciendo un vehículo o portando un adoquín. Completar cada tarea tiene una recompensa en monedas, a las que se añaden las que hayamos cogido dentro del nivel. Con los bolsillos llenos, podemos iniciar la reparación de distintas partes del castillo. A medida que avanzamos, se desbloquean nuevas tareas, sin contar con las que otros personajes nos irán encargando (rescatar a los obreros, despertar a uno de su siesta...). El número de niveles supera holgadamente el centenar (con contenido adicional tras ver los créditos), y algunos son un verdadero reto. Tanto que, para evitar la frustraciones, podemos cederle el testigo a Luigi,

quien completará el nivel por nosotros (pero sin ver cómo lo "juega"). Eso sí, te perderás parte de la gracia del juego... Por suerte, existe una opción "intermedia", que nos permite pausar el nivel y utilizar un editor "limitado" para añadir ayudas, como colocar hasta 99 bloques para alcanzar una zona elevada o meter un power up. El modo Historia resulta, así, largo, divertido y variado, además de adaptarse a jugadores más o menos hábiles. Pero no es el único atractivo del juego.

Niveles de todo el mundo

Niveles Mundiales nos permite acceder a todo el contenido creado y compartido por los usuarios. Muchos de los niveles que hemos probado son divertidos e imaginativos, y ofrecen retos de todo tipo. Ya hay mucha calidad y bastante cantidad, así que imaginaos dentro de unas semanas... Por suerte, las creaciones se clasifican por distintos criterios (populares, novedades...) y también podemos utilizar la herramienta de búsqueda y filtros (plantilla gráfica, el tipo de nivel o la dificultad). Por supuesto, podemos valorar esos niveles y dejar comentarios: son acciones que resultan más intuitivas con la pantalla táctil que con los botones.

En el "postjuego", tras completar el modo Historia, es donde más tiempo pasaréis, puesto que todos estos niveles pueden disfrutarse de otras muchas maneras. Así, encontraremos opciones para jugar online con otros tres jugadores, ya sea en cooperativo o competitivo, o en local con otras tres consolas. »

ABRAZA EL ESPÍRITU DE "HAZLO TÚ MISMO" Y OFRECE UNA AVENTURA PLATAFORMERA Y UN COMPLETO EDITOR



Este nuevo exclusivo de Switch llega cargado de nuevos modos, opciones e ideas para llevar un paso más allá su original propuesta.



En los niveles del modo Historia, se combinan los distintos estilos gráficos de todas las épocas de Mario hasta *Super Mario 3D World*.

Gráficamente, está a la altura de lo que esperamos de un juego de Mario, y la combinación de distintas estéticas lo hace muy variado.

LO MEJOR

El modo Historia. Lo mucho que se ha ampliado el modo Creación. Poder descargar a la consola los niveles de otros jugadores para jugar offline. La traducción, cargada de humor.

LO PEOR

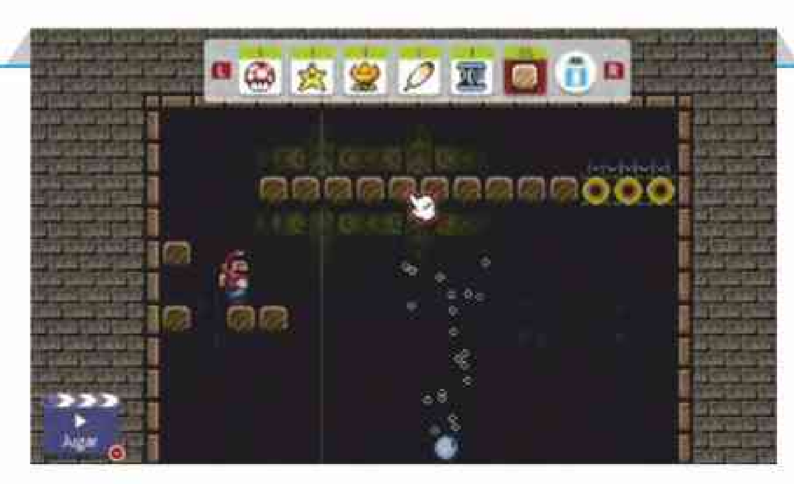
Que, para disfrutar de los contenidos creados por la comunidad, haya que tener Switch Online. El sistema de búsqueda de partidas para el multijugador es lento y parco en opciones.



Se ofrece un sistema de valoración muy completo: podemos escribir mensajes, dibujar, usar textos predefinidos...Es muy cómodo con la pantalla táctil.



Es de esos juegos que pueden hacerse infinitos y que pueden tenerte meses enganchado sólo con los niveles que vaya creando la comunidad.



En el modo Historia, también podemos utilizar un editor, mucho más limitado, para buscar alguna ayuda si algún nivel se nos atraganta.



La búsqueda de partidas es espartana y lenta: no hay opciones para forzar ni podemos jugar con amigos (esto llegará vía actualización).

» Aquí es donde encontramos el mayor "pero" del juego: para disfrutar de todo lo que ofrece Niveles Mundiales, es necesaria una cuenta de Nintendo Switch Online. No sólo para jugar online, sino también para acceder a los niveles creados y probarlos solos. Se podría haber habilitado la posibilidad de compartir y descargar niveles sin la suscripción. Además, si no tienes una suscripción a Nintendo Switch Online, tampoco podrás acceder al último modo de juego que ofrece Niveles Mundiales: Mario sin fin. Se trata de superar todos los niveles posibles (seleccionados de entre los creados por la comunidad) antes de quedarnos sin vidas. Cuanto más progresamos, más subimos en el ranking y más objetos logramos para nuestro Mii, nuestra imagen pública.

Crear como Miyamoto

Hemos dejado lo mejor para final, el modo Crear, que incluye muchas más opciones (pendientes, niveles de noche...), herramientas, tipos de enemigos o ambientaciones que el primer *Mario Maker*, además de contar con una opción para crear los niveles con la ayuda de un segundo jugador. Con todas estas opciones mejoradas, los resultados son mucho mejores: podemos crear niveles interconectados, de desarrollo vertical, con agua o lava que sube, con au-

TIENE CONTENIDO PARA ABURRIR, DESDE JUGAR LA HISTORIA HASTA DISFRUTAR DE LOS NIVELES DE LA COMUNIDAD

UN MILLÓN DE OPCIONES PARA DISFRUTAR

Super Mario Maker 2 ha ampliado enormemente las posibilidades que pudimos disfrutar en el juego de Wii U. Ya no se trata "sólo" de crear niveles y compartirlos; ahora, aunque no seas creador, puedes tener cientos de horas de variada diversión.



Modo Historia. En este nuevo modo, nuestra misión es reconstruir el castillo de Peach completando más de un centenar de niveles y tareas, lo que nos deja una duración más que respetable: verlo todo nos puede llevar bastante más de diez horas.



Mario sin fin. Englobado dentro de Niveles Mundiales, este modo es similar al Mario 100 de *Super Mario Maker*. Aquí, podemos elegir entre cuatro niveles de dificultad y el reto es superar todos los niveles que podamos antes de quedarnos sin vidas.



El mundo a tu alcance. Desde Niveles Mundiales, podemos acceder al contenido creado por la comunidad y hasta descargar los niveles para jugarlos offline cuando queramos. Ya hay una gran colección y diversas herramientas de búsqueda.



Desbloqueables. Tanto en Mario sin fin como en otros modos de juego, podemos conseguir objetos (gorros, prendas de vestir...) para personalizar a nuestro Mii, que es nuestro avatar y nuestra carta de presentación, en el modo Niveles Mundiales.



Multijugador. Niveles Mundiales también ofrece la posibilidad de jugar con otros tres jugadores (online o en local con tres Switch), ya sea cooperando (cuando un jugador llega a la meta, todos ganan) o compitiendo (sólo gana el que llega primero).



Crear. Es el alma del juego. Ofrece muchísimas más opciones que el original de 2015. Los niveles que se pueden conseguir con las herramientas que pone a nuestro alcance (y algo de paciencia) son prácticamente idénticos a los del modo Historia.

toavance, con objetivos (como vencer enemigos, coger monedas o llaves...)... y todo, con una interfaz bastante intuitiva y directa, que es especialmente ágil usando la pantalla táctil (cuesta más acostumbrarse a los controles físicos).

Podemos copiar, cortar y pegar bloques de nuestro nivel para crearlo más rápido, decidir cómo de largo queremos que sea o elegir el fondo (entre muchas más opciones), la música (hay nuevos temas supervisados por Koji Kondo), los enemigos, el contenido de las cajas "?", los power ups, la plantilla gráfica (desde los gráficos pixelados de los *Mario* de NES a los modelos 3D de *Super Mario 3D World*)... De primeras, la maraña de opciones y menús puede agobiar. Por suerte, contamos con 45 lecciones (cargadas de humor, por cierto) en las que se explica lo fundamental, y podemos consultarlas cuantas veces queramos. Podemos conseguir resultados espectaculares con paciencia, habilidad y buenas ideas. Los primeros intentos resultan complejos, pero, si le dedicas algo de tiempo al editor, disfrutarás de una experiencia realmente mágica. Y, si lo de crear no es lo tuyo, en el resto de modos encontrarás contenido suficiente como para entretenerte durante muchísimo tiempo.



OPINIÓN

Más completo y divertido que su precursor: añade de modo Historia, multijugador local y online y muchísimas más opciones de creación. Un juego que te puede durar una vida sólo disfrutando de los niveles creados por la comunidad. Eso sí, hay que estar suscrito al servicio online de Switch hasta para descargarlos.

89

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Una propuesta irresistible

Todo esto deja una experiencia de juego muy rica, pulida, con muchas opciones, variada, visualmente muy atractiva y cuidada en lo sonoro... Eso sí, el juego online necesita una actualización urgente, dado que el matchmaking es algo lento, y no poder jugar con amigos en pleno siglo XXI es algo incomprensible (aunque se solucionará mediante una actualización).

A poco que te atraigan los juegos de plataformas 2D de Mario, aquí tienes contenido para aburrir, ya sea jugando la historia o probando los niveles creados por la comunidad, sin contar con el potentísimo editor de niveles. Es un atractivo cóctel de opciones y modos de juego al que sólo le podemos reprochar que no permita acceder a todo el contenido sin necesidad de tener Switch Online. Por lo menos, tienes gratis un año de servicio con Twitch. Además, la edición limitada (en físico y en digital) incluye un año de suscripción por sólo 10 euros más.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Mask DeMasque

"Notaza para un juego infinito, que es lo que es esta propuesta de los Super Mario Maker. A mí me encanta, baby."

@DroidIvan_

"Bastante mejor que el primer juego, y han pensado en que sea igual de jugable sin necesidad de lápices. La sensibilidad es muy buena: lo único que he notado es que consume bastante batería."



La iluminación nocturna es la mejora visual más apreciable en *F1 2019*. Ya lo decía Estopa: los focos deslumbrantes son muy potentes.

F1 2019

ADELANTAMIENTOS TÉCNICOS A CONTRARRELOJ

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Codemasters Birmingham
DISTRIBUIDOR Koch Media
JUGADORES 1-20
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

Hace ya una década desde que Codemasters sacó su primer juego de Fórmula 1 y, lejos de estar cansada, sigue dándolo todo en la pista para hacer evolucionar su visión, más ambiciosa que la de cualquier otra saga anual basada en una licencia del mundo del motor.

Tras años de quejarnos amargamente por la demora de medio año entre el inicio del campeonato en la realidad y el estreno del juego oficial, esta vez la compañía británica se ha esmerado. En lugar de en agosto, septiembre o incluso octubre, lo hemos recibido en junio, cuando el Mundial aún estaba en su primera mitad, gracias a que el estudio se desdobló y estuvo dos años trabajando para tener lista esta entrega, sin que eso perjudicara al desarrollo de *F1 2018*. A priori, esto debería suponer un empujón comercial, al aprovechar tanto el filón del propio campeonato cuando aún está recién iniciado como la falta de competencia veraniega de otros AAA.

Un legado de medio siglo

Como juego oficial que es, *F1 2019* tiene la licencia de la actual temporada, es decir, de los veinte pilotos, las diez escuderías y los veintiún circuitos. También se incluyen aspectos como que la vuelta rápida se premie con un punto. La principal novedad es la inclusión de la F2, la categoría de formación inmediatamente anterior a la F1, que tiene particularidades como el hecho de que se disputen dos carreras, en la segunda de las cuales la parrilla se configura invirtiendo las posiciones de los ocho primeros clasificados en la anterior.

Por otra parte, hay veintidós coches clásicos, que abarcan el período desde 1972 hasta 2010. Veinte de esos bólidos ya estaban el año pasado. Los dos nuevos, el McLaren y el Ferrari de 1990, son, en realidad, un DLC que sólo se incluye en la Legends Edition del juego, que cuesta 10 euros más que la estándar (la llamada Anniversary Edition). La excusa es hacer un homenaje a la rivalidad entre Ayrton Senna y Alain Prost, pero se queda corto, pues, al margen de poder disfrutar de esos dos

EL MODO CARRERA CUENTA CON PEQUEÑAS MEJORAS, COMO LA F2 O LOS CAMBIOS DE PILOTO ENTRE ESCUDERÍAS

LO MEJOR

El control es excelente, sobre todo si se juega con volante. La inclusión de la F2. La iluminación nocturna en Sakhir, Marina Bay y Yas Marina. Hay modos para rato. La temprana fecha de salida.

LO PEOR

El DLC de Senna y Prost es ramplón y, encima, sólo está en la edición especial del juego. El modo Carrera se queda corto en profundidad y en ambientación. La ausencia de circuitos clásicos.

La cámara del habitáculo complica la visibilidad, debido al halo, pero es lo más cerca que estaréis de subir a un Fórmula 1.





Los diez equipos y los veinte pilotos de la F2 son los de 2018, pero, en el futuro, se lanzará una actualización con los de la presente temporada.



El efecto de la lluvia sigue siendo uno de los más logrados del género. Pilotar detrás de otro coche es un suplicio en forma de intenso spray.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Como si de la mismísima escudería Mercedes se tratara, Codemasters sigue afinando su bólido estrella a base de pequeños retoques aerodinámicos y de motor. Echamos en falta circuitos clásicos y más profundidad en el modo Carrera, pero, como juego oficial de la Fórmula 1, es muy competitivo.

87

coches y de algunos diseños, sólo hay ocho eventos específicos, que ni siquiera están basados en carreras reales. Habría sido preferible que se dedicaran recursos a hacer contenido retro más "palpable", como circuitos clásicos, algo que Codemasters sólo tocó en *F1 2013*...

Todo bajo control

La maniobrabilidad es la seña de identidad de Codemasters, y *F1 2019* tiene un control excelente, del que recomendamos encarecidamente disfrutar con volante (con mando, no se aprecian tanto sus virtudes). No es un simulador puro, pues se pueden configurar múltiples ayudas para que cada usuario lo adapte a su habilidad, incluida la opción de rebobinar, pero jugar sin elementos como el control de tracción o el ABS es una delicia. Por supuesto, no faltan aspectos inherentes al Gran Circo como las paradas en boxes, la división de la clasificación en tres tandas, el número limitado de recambios del motor, las comunicaciones de radio... Hay que destacar la mejoría de la IA, que ya no tiene tanta tendencia a provocar atascos en la "operación salida" y que se comporta de manera bastante realista tanto a la hora de defender la posición como a la hora de atacarnos.

Entre los modos de juego, destaca Carrera profesional, que cuenta con pequeñas mejoras, como la presencia de la F2 y de algunas escenas de vídeo en las que nuestro álter ego interactúa con otros dos conductores noveles. Además, los otros pilotos cambian por fin de escudería, y repiten las entrevistas o el desarrollo técnico del monoplaza respecto al año pasado, pero el trasfondo resulta soso. Aparte, hay una veintena de campeonatos con diferentes condiciones, otra veintena de eventos de exhibición (basados en puntos de control, persecuciones, adelantamientos o contrarrelojes) y pruebas sueltas. El online tiene una presencia destacada, con opciones como la de crear ligas con nuestros amigos o la integración de la competición oficial de eSports.

Encendiendo la luz artificial

En materia visual, la recreación de los monoplazas y los circuitos raya a un gran nivel, igual que la de las caras de los pilotos o los directores de equipo. Ha habido un repunte en el grado de detalle general y, sobre todo, en la iluminación de los tres grandes premios nocturnos (Bahréin, Singapur y Abu Dhabi), que brillan con luz propia. En lo sonoro, el ruido de los motores es cumplidor, y hay musiquillas como la del podio o la de la famosa cortinilla televisiva. Eso sí, los comentarios en español no dan mucho de sí. En todo caso, éste es el mejor juego de F1 de PS4 y One.



Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order

¡¡¡VENGADORES, REUNÍOS!!!

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Team Ninja
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Cualquier fan de los cómics y las pelis de superhéroes verá su sueño hecho realidad con este crossover de personajes, que reúne a los Vengadores, la Patrulla X, The Defenders, Spider-Man o los Guardianes de la Galaxia. Así, los principales superhéroes unen sus fuerzas para combatir una amenaza cósmica: Thanos y los miembros de la Orden Negra, que tratan de hacerse con las Gemas del Infinito.

The Black Order mantiene la tendencias de los *Marvel Ultimate Alliance* anteriores, combinando acción con elementos roleros desde una perspectiva aérea. El sistema de combate está lleno de posibilidades: cada héroe cuenta con dos ataques básicos y cuatro ataques especiales basados en sus poderes, que hay que desbloquear y cuyo uso consume una barra de energía. Estos ataques "sinérgicos" se convierten en golpes combinados cuando nos acercamos a un segundo personaje y, además, nos permiten abrirnos paso por ciertos lugares. A esto hay que añadir la barra EX, que se rellena poco a poco y nos permite ejecutar los golpes más poderosos. Siempre tenemos cuatro héroes en pantalla (si jugamos solos, podemos cambiar el control entre ellos con la cruceta), y eso nos permite lanzar los ataques EX al mismo tiempo. El impacto máximo del juego es la "alianza extrema", que se dispara cuando los cuatro miembros del equipo activan su especial a la vez. Y, si escogemos nuestro equipo con acierto, podemos ganar bonificaciones extra. Ya sea tomando a los miembros originales de los Vengadores o con un equipo de "arañas", sólo de mujeres, de tipos rápidos y ágiles... Hay muchas combinaciones para experimentar. Además, se pueden equipar gemas para mejorar nuestras estadísticas.

No sólo unos golpes bonitos

Pero, como no sólo de peleas vive el videojuego, el argumento no se ha descuidado. El desarrollo de hack and slash se desenvuelve a través de una historia retorcida, que va sumando protagonistas y supervillanos de un modo

THE BLACK ORDER RECOPILA CASI TODO LO QUE HEMOS VIVIDO CON ESTOS PERSONAJES EN UNA SOLA OBRA

LO MEJOR

La cantidad de personajes de Marvel, con un argumento que encierra la saga del Infinito. El multijugador para cuatro. La cantidad de referencias. Los escenarios de Asgard y Wakanda.

LO PEOR

Combates sin mucha profundidad. La cámara falla en algunas ocasiones, igual que la IA de los aliados. Alguna ausencia notable en el elenco de héroes, como la de los Cuatro Fantásticos.

Escenarios, héroes, villanos, superpoderes... Los fans del universo Marvel se sentirán como en casa. Excelsior.





Aunque se impone la acción, no se descuidan elementos como la mejora de poderes, el aumento de nivel y la configuración de equipos.



El plantel es soberbio: los Vengadores, X-Men, The Defenders, Spider-Man, los Inhumanos... Sólo faltan los Cuatro Fantásticos, que llegarán como DLC.

Por **David Martínez** @DMHobby

bastante coherente y que nos lleva por los principales escenarios del universo Marvel: la torre de los Vengadores, la escuela del profesor Xavier, las azoteas de Nueva York, Asgard, Wakanda... Son escenarios lineales, con pocos elementos destructibles y puzles bastante simples, pero que funcionan a las mil maravillas como "fan service".

El número de personajes que podemos controlar alcanza los 36. Contamos con los seis Vengadores del grupo original, además de La Avispa, Capitana Marvel, Black Panther, Falcon, Bruja Escarlata y Dr. Strange. Por parte de los Defensores, tenemos a Daredevil, Elektra, Iron Fist y Luke Cage, y, como integrantes de la Patrulla X, están Lobezno, Deadpool, Rondador Nocturno, Magneto, Tormenta y Psylocke. Del spiderverso, se ha tomado a Spider-Man, Spider-Gwen, Miles Morales y Venom, además de Ms. Marvel (Khamala Kan). Y, de los Guardianes de la Galaxia, están Star-Lord, Drax, Groot-Rocket y Gamora. El resto de personajes no parece elegido con el mismo acierto, y son el Motorista Fantasma, Elsa Bloodstone o Crystal. Muchos de los héroes que podéis echar en falta, como Coloso o Jessica Jones, aparecen como secundarios. Y, en cuanto a los enemigos, están los más relevantes de cada saga, desde Kingpin o el Dr. Octopus a Thanos. Cada personaje cuenta con sus poderes básicos y su propia voz (podemos seleccionar cuatro frases para comunicarnos con nuestros compañeros en el multijugador), aunque en inglés.

Multiverso multijugador

El gran atractivo de este "machacabotones" es poder jugar entre cuatro, ya sea en la misma consola, online o mediante conexión de varias máquinas. Puede que así los diez capítulos que componen la historia se nos acaben en unas quince horas, pero podemos repetir en modo difícil, lo que nos obligará a subir de nivel a unos cuantos personajes, desbloquear trajes alternativos y conseguir piezas de una galería (bocetos originales, música y vídeos).

El apartado técnico es notable. Los personajes de estilo animado son resultones, y la tradicional cámara cenital de la saga mejora con la incorporación de una segunda perspectiva más cercana. Hemos encontrado algunos fallitos en la IA de los aliados jugando solos, y textos sin traducir, aunque suponemos que se arreglará con un parche.

En general, aunque no tiene la profundidad de su principal rival, *Diablo III*, *Marvel Ultimate Alliance 3* cumple con lo que cualquier aficionado a estos personajes esperaría. Los combates son sencillos, pero satisfactorios, y la cantidad de guiños y referencias es brutal.



OPINIÓN

Reúne a los héroes de Marvel en un desarrollo sencillo, pero entretenido, que mezcla con acierto acción y elementos de RPG. Sobre todo, funciona como "fan service", porque recupera más de 30 superhéroes de los principales equipos del universo y los enfrenta con los supervillanos más carismáticos.

85



En el monasterio, Byleth interactúa con multitud de personajes y puede llegar a tener relaciones amorosas, incluso con personajes del mismo sexo.

Fire Emblem: Three Houses

PROFESOR DE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ROL TÁCTICO

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Rol / Estrategia
DESARROLLADOR Intelligent Systems / Koei Tecmo
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés / Japonés
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Tras el spin-off de acción *Fire Emblem Warriors*, los usuarios de Switch tenían mucha hambre de una entrega de la saga principal en la que degustar el mejor rol táctico. La espera ha llegado a su fin, y tenemos ante nosotros un serio candidato a juego del año para la consola de Nintendo.

Con los fenomenales *Awakening*, *Fates* y *Echoes*, la ilustre saga *Fire Emblem* creció mucho en 3DS, y multiplicó su audiencia a nivel internacional. Pero, ahora, toca dar otro gran paso adelante en Switch, con un enorme salto técnico, pero sin perder la portabilidad de las citadas entregas, lo cual es una bendición para un juego de estas características.

Three Houses aporta un sinfín de novedades a la saga, que expanden su profundidad jugable hasta niveles que no podíamos ni imaginar, pero manteniendo al mismo tiempo los elementos básicos con los que estamos familiarizados. Gran parte de la frescura del juego está muy relacionada con el escenario académico que presenta.

El continente de Fódlan

La aventura se desarrolla en un nuevo continente llamado Fódlan, sobre el cual se extienden tres grandes naciones: el Imperio de Adrestia, el Sacro Reino de Faerghus y la Alianza de Leicester. En el centro, se halla el Monasterio de Garreg Mach, sede central de la Iglesia de Seiros, cuya influencia es muy poderosa en los tres países y ha logrado mantener la paz entre ellos tras siglos de guerras. Es a dicho monasterio adonde jóvenes estudiantes de todo Fódlan acuden para ser instruidos en la Academia de Oficiales.

Al comienzo del juego, nuestro protagonista, Byleth (podemos ponerle otro nombre si queremos, y también escoger si es hombre o mujer), vive como mercenario y salva las vidas de los jóvenes herederos de los tres países de Fódlan, tras lo cual la Iglesia decide nombrarle profesor. De esta manera llegamos al inmenso monasterio, que podemos explorar libremente e incluye todo tipo de actividades. Una base

THREE HOUSES APORTA NOVEDADES QUE EXPANDEN LA PROFUNDIDAD A NIVELES QUE NO PODÍAMOS IMAGINAR

LO MEJOR

Muy largo, de jugabilidad exquisita, lleno de posibilidades y tareas opcionales, con personajes inolvidables y una gran historia. Completo doblaje con voces tanto en inglés como en japonés.

LO PEOR

No tiene batallas online, a diferencia de entregas como *Fates* y *Shadow Dragon*, aunque sí otras características en línea como tablas de clasificaciones y visitas de personajes de otros jugadores.

Edelgard, Claude y Dimitri son los herederos al trono de sus respectivos países, y los estudiantes más importantes del monasterio.





Las batallas son por turnos, y movemos a nuestros personajes a través de casillas en los escenarios para acercarnos a los enemigos y atacarlos.



Aunque la mayoría de los enemigos son humanos, también nos esperan terribles monstruos que requieren estrategias especiales.

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA

de operaciones como el castillo de *Fates*, pero mil veces más grande y con mil cosas más para hacer; una exploración libre en entornos 3D como las mazmorras de *Echoes*, pero con un nivel de detalle infinitamente mayor. En el monasterio, podemos invitar a comer y a beber té a nuestros alumnos y compañeros, cocinar nuestros propios alimentos para aumentar los parámetros de nuestros personajes en las siguientes batallas; resolver todo tipo de misiones secundarias, pescar en un estanque; encontrar objetos perdidos de los chavales, a los que llegamos a conocer tan bien que identificamos a quién pertenece cada cosa; plantar semillas en el invernadero para que crezcan valiosos ítems, cantar en el coro junto a otros personajes; y mucho, mucho más. Estas actividades nos ayudan a estrechar vínculos con todos ellos, un poco al estilo de *Persona*, y también nos hacen aumentar nuestro nivel como docente y abrir cada vez más el abanico de cosas que podemos hacer.

Las tres casas

La academia incluye las Águilas Negras (Adrestia), los Leones Azules (Faerghus) y los Ciervos Dorados (Leicester). Dependiendo de en qué casa decidamos impartir nuestras lecciones, la aventura cambia mucho en situaciones, diálogos y personajes disponibles. Pero, en todos los casos, hay que tutelar a nuestros alumnos para fortalecer los talentos que más nos interese desarrollar, y presentarlos a exámenes de aptitud para que accedan a nuevas clases (jinete, mercenario, mago, etc.). Y es que hay que llevar a la batalla a nuestros queridos estudiantes en multitud de misiones que van surgiendo a lo largo de la aventura, porque, por supuesto, los combates estratégicos por turnos siguen siendo el corazón del juego. Bosques, aldeas y castillos son algunos de los escenarios en los que se desarrollan las batallas, en las cuales nuestra relación con los chicos y lo bien que les hayamos enseñado resultan vitales para que sus golpes sean más certeros. Y hay novedades como el uso de batallones, que nos permite comandar tropas contra el enemigo.



OPINIÓN

La temática académica le sienta muy bien a *Fire Emblem*. Desarrollando el potencial de los carismáticos alumnos, nos sentimos como auténticos profesores, y luchar con todos estos personajes en batallas tan épicas y profundas, tras haberlos moldeado en el aula, es una auténtica gozada.

95

VUESTRA OPINIÓN

Jose Granada

"Se va a agotar en muchos países. Fire Emblem es una franquicia que ha tomado fuerza en los clientes de Nintendo."

WEB hraesvelgr

"A ver si logro hacerme con la edición coleccionista. Aún recuerdo cuando compré Awakening entre muchas dudas: me enganchó como hacía años que no lo hacía ningún juego, y ahora es una de mis IP favoritas."

■ Esta secuela mantiene los pilares básicos del original y añade novedades, como habilidades para el constructor y, sobre todo, multijugador online (en Switch, también local).



Dragon Quest Builders 2

CONSTRUYENDO LA ISLA DE TUS SUEÑOS

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Armor Project / Bird Studio

DISTRIBUIDOR Square Enix

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES No tiene

FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

Como en el *Builders* original, estamos ante un juego de construcción inspirado en *Minecraft*, con la genial ambientación de *Dragon Quest* (con diseños de Akira Toriyama), un fuerte componente de RPG y muchas novedades.

A diferencia de *Minecraft*, aquí tenemos una historia que seguir, aunque no tenga un argumento profundo. Básicamente, nuestra tarea consiste en recorrer una serie de islas asoladas por los siervos de Hargon, devolverles su esplendor con nuestros poderes de construcción y derrotar a los malos. En cada una de estas islas, aprenderemos nuevas recetas de construcción y accederemos a nuevos materiales.

Un archipiélago para explorar

La Isla del Despertar hace las veces de centro de operaciones. Podemos modelarla a nuestro gusto y ahí iremos llevando los materiales, animales y constructores que reclutemos en otros niveles. La isla refleja nuestro avance y terminará por convertirse en una obsesión: al principio, nos conformaremos con colocar un río, construir una casita y explorar... pero, pronto, nos veremos tratando de construir la isla de nuestros sueños. Eso sí, sin olvidarnos del resto, pues cada una tiene sus peculiaridades. Así, en la verde Aradia, aprenderemos a cultivar y reclutar granjeros; en Moiranda, nos dedicaremos a la minería e incluso tendremos que restaurar un castillo para combatir oleadas de enemigos. Todo se desarrolla mediante "quests" y nunca nos sentimos abrumados por todas sus posibilidades, ya que vamos progresando poco a poco, atendiendo a las peticiones de los habitantes. Al principio, basta con conseguirles un material específico, pero la cosa se complica y terminamos afrontando proyectos faraónicos en los que invertir horas y creatividad. Es una curva de aprendizaje perfecta, que nos empuja a experimentar con cada nueva habilidad que desbloqueamos: los guantes, el martillo, un jarrón sin fondo, la ocarina, la paleta...

En realidad, es muy parecido al juego original, con la inclusión de nuevos

FUSIONA DE MANERA MUY DIVERTIDA LA CONSTRUCCIÓN A LO MINECRAFT CON EL DESARROLLO AVENTURERO DE LA SAGA

LO MEJOR

Un juego enorme que tiene las dosis justas de construcción y elementos roleros tomados (como la ambientación) de la genial saga de Square Enix. Su genial traducción y el multijugador.

LO PEOR

Algunos elementos, como el combate, son demasiado simples. No permite jugar la historia en modo multijugador. La estructura de las misiones se repite y se pierde el factor sorpresa.

Es un juego de construcción, pero tenemos un hilo conductor y debemos cumplir las tareas que nos encarguen.





La traducción es notable, tanto por la cantidad de líneas de diálogo como por las bromas localizadas, como el "acento" asturiano de los mineros.



La construcción se alterna con el combate y la posibilidad de mejorar nuestras características con experiencia. El toque de rol es muy sutil.

Por **David Martínez** @DMHobby

materiales y criaturas, entornos más grandes y la posibilidad de construir edificios más complejos. Ahora, también podemos volar (planeando con un frenavientos), bucear y montar sobre algunas criaturas. Y el control de fluidos (los puzles que se resuelven con agua) también supone un importante paso hacia delante.

Construyendo en compañía

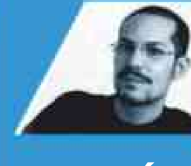
Pero la gran novedad es la aparición del multijugador online. Desde un portal de la Isla del Despertar, podemos visitar las islas de nuestros amigos o invitarlos a la nuestra (hasta cuatro jugadores simultáneos). El dueño de la isla determina si es simplemente un paseo "turístico" o si todos los jugadores tienen permiso para construir/destruir bloques o utilizar los cofres. Y os adelantamos que unir nuestras fuerzas para construir un proyecto resulta muy divertido. Eso sí, no hay cooperativo para las misiones de la historia. También podemos hacer fotos y compartirlas con otros constructores a través de un tablón de anuncios. Además, los jugadores de Switch y PS4 pueden compartir imágenes entre ellos o pasear por la isla del vecino, aunque no es posible compartir partida.

Tecnología "cuadriculada"

La recreación del mundo por bloques y con personajes tipo "chibi" ya nos gustó en el primer juego: es fiel a los *Dragon Quest* y la forma cúbica facilita mucho la construcción y la destrucción. También es sencillo hacerse con el sistema de menús y con la gestión del inventario, y pronto dominamos todas las mecánicas de juego.

Dragon Quest Builders fue toda una sorpresa cuando lo probamos hace tres años. No era simplemente un clon de *Minecraft*, sino una aventura muy entretenida, con los aspectos justos de RPG y de construcción para atraparnos durante horas. Esta secuela, pese a ser conservadora, aporta atractivos extras a la mecánica original, aunque el multijugador y las nuevas habilidades no supongan ninguna revolución.

Nos parece un trabajo brillante, realizado con mimo y atención por el detalle, aunque la estructura de las misiones (alternando fases de construcción y combates) pierde el factor sorpresa a la segunda isla que visitamos, y nos habría gustado poder afrontar las misiones de la historia en modo multijugador. Tras disfrutar de una historia mucho más épica con *Dragon Quest XI* en PS4 (llegará el 27 de septiembre a Switch), lo que nos ofrece *Builders 2* es un planteamiento más ligero, más accesible para todos los públicos, pero igualmente mágico y divertido.



OPINIÓN

Un equilibrio perfecto entre los juegos de construcción y los clásicos RPG, que hace un buen uso de las criaturas y personajes de la saga. Las novedades de esta segunda entrega mejoran todos los aspectos del primero, sin ser revolucionarias, y se agradece la inclusión de un multijugador online.

90



Crash Team Racing: Nitro-Fueled

Este remake recupera el sabor del clásico, pero lo viste con las galas de la actual generación y le inyecta un montón de contenido. Tan divertido como antaño.

¡MARSUPIALES EN LA CARRETERA!

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Velocidad
DESARROLLADOR Beenox
DISTRIBUIDOR Activision
JUGADORES 1-8
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

A finales del siglo pasado, Crash Bandicoot protagonizó un juego de carreras locas de karts, que fue capaz de convertirse en la alternativa a *Mario Kart* en PlayStation. Veinte años después, nos llega este remake, que, como ya hiciera *N. Sane Trilogy*, vuelve a poner al marsupial otra vez en boca de todos.

El planteamiento no tiene ningún misterio: controlando a un personaje del universo de Crash, debemos ganar carreras de tres vueltas a base de tomar bien las curvas, saltar y, por supuesto, usar los ítems que recolectamos para sacar ventaja o lanzar ataques a los siete rivales que hay en pista. Como es habitual, derrapar bien en las curvas es fundamental para no perder velocidad y, de paso, desencadenar un turbo momentáneo. Aunque, en esencia, viene a ser como en *Mario Kart 8* o *Team Sonic Racing*, lo cierto es que es un poco más técnico (todo lo técnico que puede ser un juego de este tipo, claro) y tiene una curva de aprendizaje un pelín más dura, lo que consigue que las carreras se vuelvan muy intensas cuando lo dominamos.

Los circuitos también son bastante puñeteros, con giros de hasta 180 grados y bastantes barrancos que nos pueden hacer perder un tiempo precioso. Pero no os asustéis, porque el objetivo del juego es ofrecer diversión, y lo consigue con divertidas trampas, caminos secretos y enormes saltos, además de con los ítems que esconden las típicas cajas de Crash: turbos, ataques dirigidos, bombas y hasta Aku Aku, que nos protege... El resultado son carreras muy espectaculares, con los constantes derribos, las salidas de pista y las faenas varias que se van lanzando unos contendientes a otros sin parar.

Con contenido para aburrir

El juego ofrece 32 circuitos y 25 personajes, que vamos desbloqueando al avanzar en el modo Historia o comprando con dinero del juego en la tienda. Cada uno tiene tres características (velocidad, aceleración y manejo), y podemos personalizar su aspecto. Ojo: la versión de PS4 incluye la skin de as-

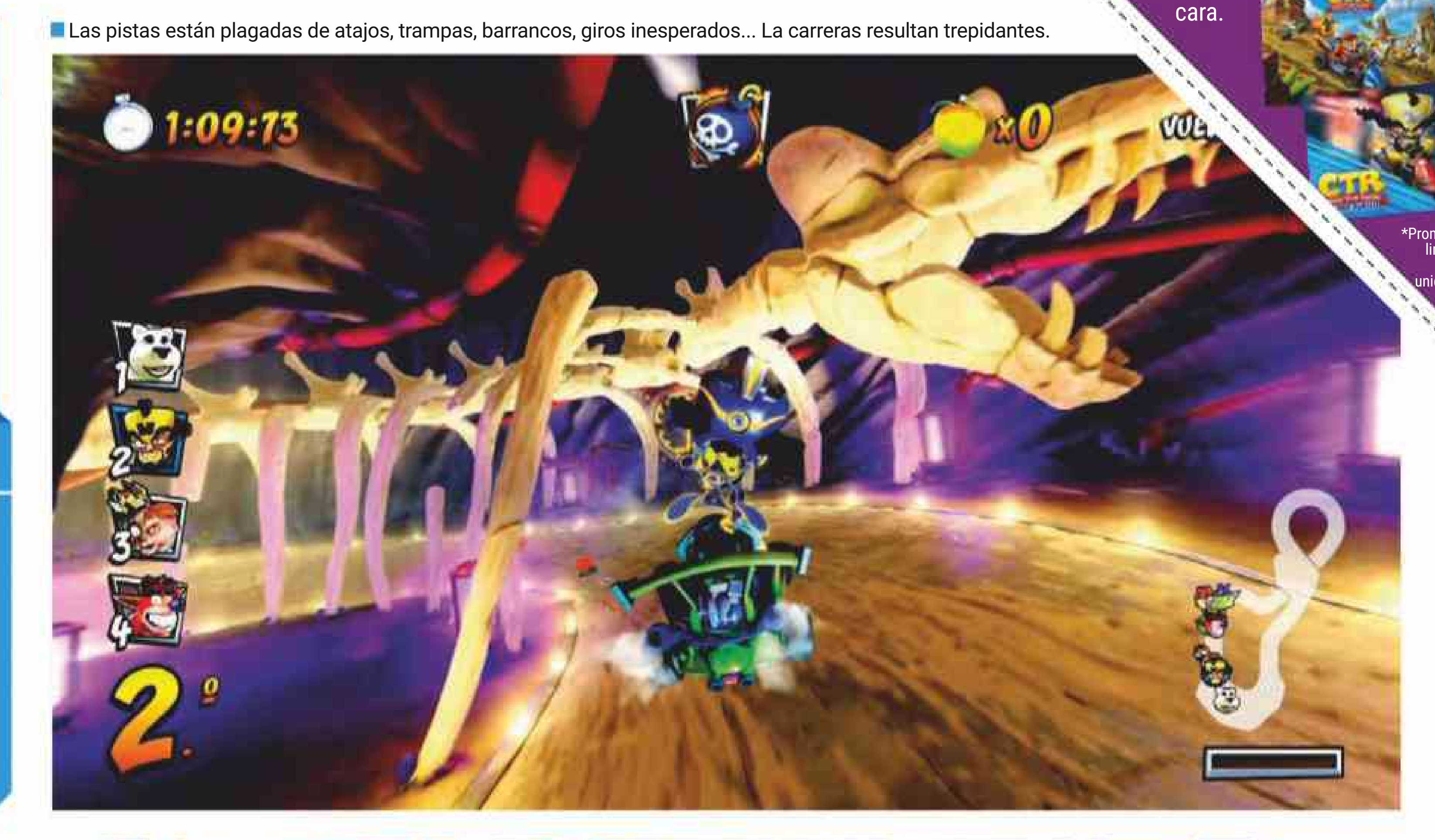
AUNQUE ES MÁS TÉCNICO QUE OTROS ARCADES DE KARTS, EN TODO MOMENTO BUSCA LA DIVERSIÓN Y EL ESPECTÁCULO

LO MEJOR

Respeta la esencia del juego original, pero, al mismo tiempo, se han añadido elementos de sobra para hacer que se sienta actual, tanto en la jugabilidad como en el apartado técnico.

LO PEOR

Que, por su estética, te quedes con la idea de que es para niños. La curva de aprendizaje es un poco más exigente que en otros juegos del estilo, y eso puede espantar a algunas personas.


Las pistas están plagadas de atajos, trampas, barrancos, giros inesperados... La carreras resultan trepidantes.


Los personajes no van vinculados a karts concretos, sino que podemos alternar los vehículos sin que cambien las estadísticas de los pilotos.


La edición Nitros Oxide incluye más personajes, karts y aspectos. Es la que hemos usado en el análisis y cuesta 60 €.

pecto poligonal y una pista retro a modo de extras. ¡Vivan los cuadraditos! Eso sí, sólo están en la edición Nitros Oxide, que es de la que hablamos aquí.

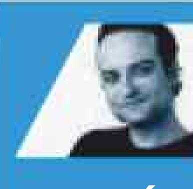
En cuanto a modos de juego, también anda sobrado: Versus local para cuatro jugadores y online para ocho, Torneo, Contrarreloj, modo Batalla (peleas de todos contra todos en circuitos más abiertos), competir por conseguir más cristales... La lista de modos, tanto en solitario como en multi, es muy completa y, al acabar cada prueba, obtenemos dinero, que podemos gastar en la tienda para obtener nuevos personajes, karts, colores o pegatinas.

Pero el modo estrella, especialmente si juegas solo, es Historia. Podemos cambiar de personaje cuando queramos (a diferencia del juego original) y explorar el hub para buscar nuevos circuitos en los que competir o rejugar los superados para pasar nuevas pruebas y conseguir el número concreto de trofeos necesario para avanzar y enfrentarnos al jefe de cada zona (hay cuatro). También podremos entrar en pruebas de superar los circuitos dentro del tiempo, encontrar las letras C-T-R y llegar primeros, o recolectar todos los cristales desperdigados por la pista. Vamos, que, sólo con el modo Historia, tenemos más carreras que Felipe VI.

A la altura del siglo XXI

El apartado técnico está a la altura de las circunstancias, con unos personajes muy renovados, detallados (el look es clavado al de *N. Sane Trilogy*), bien animados y con sus habituales voces en castellano. Los circuitos, sin ser demasiado originales, están llenos de movimiento, con personajes secundarios que nos animan, otros que se cuelan en mitad del camino... Destaca, especialmente, el intenso colorido.

En conjunto, *Crash Team Racing: Nitro-Fueled* es una divertida opción dentro del género, que añade mucho contenido respecto al clásico de 1999. Quizá puede intimidar por su exigente dinámica al principio, pero está plagado de opciones, colorido y simpatía. Volveréis a quedaros prendados de Crash... incluso aunque no tengáis ni idea de qué puñetas es un bandicoot.



OPINIÓN

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

Un completísimo, colorido y variado juego de carreras que atraerá tanto a los nostálgicos como a los más exigentes del turbo. Hay que reconocer la labor de renovación respecto al original, que lo hace parece nuevo, a la par que respeta toda su esencia. Se disfruta mucho jugando en compañía.

85

VUESTRA OPINIÓN

WEB Jugador veterano
“No entiendo a los que dicen que es infantil, cuando precisamente los niños juegan a Call of Duty y GTA para ir de mayores. Cuando creces, te das cuenta de que puedes jugar a un juego para todos los públicos y divertirte igual.”

Lechucero
“Me lo pasé de lujo con el original y, con éste, que tiene todavía más opciones y que puedo jugar online, me lo voy a pasar aún mejor.”

Este *Samurai Shodown* se sitúa cronológicamente entre la primera entrega y el maravilloso *Samurai Shodown V*, aunque más bien actúa a modo de reseteo para la saga.



Samurai Shodown

LA SENDA DEL SAMURÁI ESTÁ LLENA DE SANGRE

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
SNK

DISTRIBUIDOR
SNK

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

En esta época de resurrecciones legendarias, damos la bienvenida al reseteo de una saga de lucha 2D mítica, en la que todos los personajes portan armas blancas. Una de las franquicias más y mejor "afiladas" de la historia nos hará revivir la época dorada de Neo Geo, primero en PS4 y Xbox One y, dentro de unos meses, en Switch y PC.

Este reinicio mantiene las señas de identidad de la saga, por lo que sus combates siguen siendo 2D, pero tanto los personajes como los escenarios ahora son poligonales. Todo tiene un shading que recuerda a los trazos de las ilustraciones tradicionales japonesas, lo que afecta incluso a los menús o la interfaz durante los combates, llena de kanjis y brochazos de pincel. Vamos, que la dirección artística es uno de los puntos fuertes del juego, a pesar de que el nivel de detalle y la expresividad de los luchadores no pasan de correctos. Eso sí, sus movimientos resultan espectaculares y se ven acompañados de efectos de partículas, explosiones y sangre muy cumplidores. Vale que no llega al nivel de gore de *Mortal Kombat 11*, pero que los luchadores lancen borbotones de sangre y se manchen con las estocadas ayuda a meterse en la refriega. Eso sí, se puede desconectar la sangre...

¡Todos al tatami!

A la hora de combatir, se apuesta por las mecánicas más tradicionales. Cada luchador cuenta con tres o cuatro movimientos especiales, de los que se ejecutan mediante la fórmula de "cuarto de círculo y botón" o "medio círculo y botón". Tres de los botones frontales determinan la fuerza de las estocadas, y el cuarto sirve para patadas. Los gatillos actúan como tajos. Además de la barra de salud, está la habitual barra de superataques (Furia), que se llena al recibir golpes y permite ejecutar los ataques de desarme. Sin armas, sólo nos quedan los puños, aunque podemos recuperar el acero al pasar junto a él y presionar un botón. También podemos usar los ataques superespeciales y, cuando tenemos la barra llena, entrar

UN CLÁSICO DE LA LUCHA QUE SE PONE AL DÍA TÉCNICAMENTE, AUNQUE MANTIENE LA JUGABILIDAD HABITUAL

LO MEJOR

Su jugabilidad cómoda y directa. Resulta accesible y divertido. Su cuidada ambientación de samuráis y su bonito diseño artístico, desde el acabado de los gráficos hasta los menús.

LO PEOR

Se queda excesivamente corto en cuanto a modos de juego y, sobre todo, luchadores. Que, para ampliar la plantilla, haya que tirar de pase de temporada y de DLC, costando ya 60 euros de base.

El pase de la temporada 1, gratis durante el lanzamiento, incluye cuatro nuevos personajes.





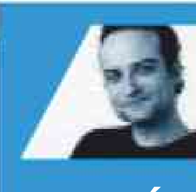
El juego no se corta a la hora de mostrar sangre o, incluso, partir por la mitad al rival cuando ganamos los combates. Se puede desconectar.



Los que busquen algo más de profundidad pueden probar las fintas, los choques de espadas... Pero se dan en circunstancias muy concretas.

en el modo Furia desatada, en el que hacemos más daño y que nos permite lanzar un ataque fugaz, capaz de robar media barra de salud al rival.

Todas estas rutinas se asimilan rapidísimo y, aunque es posible ejecutar combos largos de hasta unos 30 impactos, se basan más en la jugabilidad tradicional, en ataques especiales puros y duros, nada de "juggles" o combos aéreos a lo *Guilty Gear*. Es menos profundo, pero los veteranos de los salones recreativos se sentirán como en casa. Lo malo es que el plantel de luchadores también parece de la época. Sólo tenemos dieciséis de base, de los cuales tres son nuevos: Darli Dagger, una pirata con una enorme sierra; Wu-Ruixiang, una erudita china que usa un escudo; y Yashamaru Kurama, un samurái que porta una enorme katana. Además, tenemos a la jefa final, Shizuka Gozen, que no es controlable.



OPINIÓN

Un juego que rezuma gusto por la lucha más clásica y directa, menos profundo que otros, pero a la vez muy divertido. A pesar de lo limitado de sus opciones y del escaso número de luchadores iniciales, proporciona una experiencia muy estética y satisfactoria, ideal para los fans de la era de Neo Geo.

83

Por Daniel Quesada @Tycho_fan

A estas alturas de la película, una lista de dieciséis personajes controlables se antoja cortísima. La estrategia se ve a la legua: quieren que vayamos aumentando el plantel a base de pagar DLC...

Más escaso de lo esperado

El catálogo de modos tampoco es para tirar cohetes: tenemos un modo Historia para cada luchador (el equivalente al modo Arcade de toda la vida), Versus local u online, Torneo, Supervivencia, Contrarreloj y un modo en el que superar combates sin parar y sin perder ni un round. Aparte, SNK está dando mucho bombo al modo Dojo, en el que podemos enfrentarnos a "fantasmas" que han aprendido sus movimientos a partir de los combates de otros jugadores, de tal forma que cada vez mejoran más. Es algo así como pelear offline contra gente de otros países. La oferta es interesante, pero se echan en falta un modo Historia general para los personajes o más pruebas secundarias.

No cabe duda de que es un juego notable tanto en lo técnico como en lo jugable, y está especialmente recomendado para los samuráis de viejo cuño, así que, si queréis lucha tradicional con un puntito exótico, quedaréis satisfechos. Pero también es cierto que, por 60 euros, esperábamos más chicha.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Dahnyel

"Tengo muchísimas ganas de jugarlo, pero esperaré a la versión de Switch. Ojalá no tarde demasiado en salir, pero he leído que, hasta el cuarto trimestre de este año, nada..."

WEB MegaJugón82

"Este juego es un excelente ejemplo de cómo adaptar un juego clásico a los nuevos tiempos, pero sin que pierda su personalidad. Lástima lo de los DLC."

Para movernos por el mundo abierto de *Effie*, podemos montarnos en nuestro escudo y "surfear" grandes distancias a la velocidad del rayo.









Aunque tiene cosas por pulir, el desarrollo de esta aventura 3D es ameno y divertido, y presenta una estética muy atractiva que la dota de personalidad.

Effie

UNA AVENTURA COMO LAS DE ANTES Y "MADE IN SPAIN"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Inverge Studios

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Con el apoyo de Talents, la estrategia de PlayStation España para incentivar el desarrollo local, se han editado ya un buen número de juegos y, en cada nuevo lanzamiento, se aprecia un notable incremente de calidad, como podemos comprobar con este *Effie*.

El protagonista es Galand, un joven condenado a envejecer prematuramente, que, en busca del remedio, se embarca en una aventura 3D como las de antes. Nos esperan acción, plataformas, exploración y puzles, con algún toque de RPG. Hay interruptores, saltos ajustados, coleccionables, enemigos finales... Y todo, en un mundo abierto de proporciones considerables, por el que podemos movernos montados en nuestro escudo para llegar a las zonas de interés, cada una con sus propios desafíos y dificultades.

Más luces que sombras

El desarrollo de *Effie* es variado y ofrece un buen control, sobre todo en el salto, pero tiene algunos defectillos que afectan, especialmente, al combate (que resulta muy plano) y a la gestión de la cámara. También abusa de la repetición de situaciones y se echan en falta cosas que hacer en su mundo abierto (carreras, más coleccionables...). Pese a todo, el apartado audiovisual es tremendamente atractivo y tiene personalidad. Destacan los modelos "low poly", que le dan un aire "cartoon" que le sienta de maravilla: recorrer sobre el escudo los llanos rojos de Oblena resulta hipnótico. El resultado es una aventura más que interesante, que puede dejarte sus buenas diez horas de diversión. Porque, al final, lo importante es que *Effie* es un juego divertido, a pesar de sus aristas sin pulir. Así pues, si buscas una aventura en mundos 3D que sea variada y entretenida, y no quieres dejarte mucha pasta, por 20 € tienes el pasaporte a la llanura de Oblena.



OPINIÓN

Effie es uno de los mejores juegos surgidos de la iniciativa PlayStation Talents. Una aventura con plataformeo, acción y puzles que, aparte de ser amena y entretenida, cuenta con un estilo visual único, que la distingue del resto.

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch | PC



My Friend Pedro

CÁSCARAS DE PLÁTANO

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Deadtoast

DISTRIBUIDOR Devolver Digital

JUGADORES 1

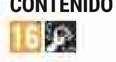
IDIOMA TEXTOS Inglés

IDIOMA VOCES No tiene

FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

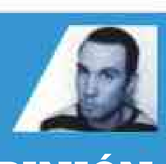
CONTENIDO



Si un plátano nos dice que arrasemos con un ejército de maleantes, ¿quiénes somos nosotros para negarnos? Ralentizamos el tiempo a sus órdenes en este juego de acción 2D cargado de espectáculo y situaciones absurdas. Se trata de un arcade de acción de scroll lateral con disparos, saltos y tiempo bala, en el que se nos premia por matar con estilo y rapidito. De ahí que Pedro, el plátano parlante, nos proponga constantemente nuevas formas de acabar con los malos. Podemos disparar en cualquier situación y posición, por muy absurda que parezca. De hecho, el juego nos va enseñando poco a poco cómo funciona cada cosa. Aun así, hacer rebotar balas contra una sartén mientras montamos en monopatín requiere unos reflejos felinos... Y ahí entra el uso del tiempo bala: podemos activarlo en cualquier momento y, como se va regenerando, siempre que haya un enfrentamiento, jugaremos a cámara lenta.

Los problemas del absurdo

Eso sí, pese a todo, matar con estilo no es fácil. Y hay que tener en cuenta aspectos como dividir los disparos para atacar a dos enemigos, "bailar" y eludir las balas... Lo malo es que el control es impreciso, y eso, en un juego que aspira a hacerte sentir como Neo en "Matrix", es un problema. Tampoco es largo: unas cuatro horas. Eso sí, jugando en la dificultad más baja. Siempre te quedará probarlo en las otras dos y picarte con el ranking. El apartado gráfico es simplemente correcto y su estilo artístico no nos ha parecido atractivo, pero eso va según gustos y, si os apasiona la acción, aquí la encontraréis, y cargada de situaciones absurdas. ■



OPINIÓN

Si alguna vez soñaste con un *Max Payne* en 2D, es tu día de suerte: este plátano acaba de hacer realidad tus sueños con un juego de acción 2D cargado de estilo, situaciones de infarto y momentos deliciosamente absurdos.

70

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



The Sinking City

DE VISITA EN LA CIUDAD MALDITA

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Frogwares

DISTRIBUIDOR Bigben Interactive

JUGADORES 1

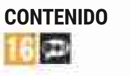
IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO



Preparaos para vivir una historia de detectives en un juego de terror con elementos de sandbox e inspirado en la obra de H.P. Lovecraft. La historia nos pone en la piel de Charles Reed, que llega a un decrépito pueblo americano para investigar una serie de casos extraños. Allí, nos sumergimos en una atmósfera oscura y opresiva, con un desarrollo que nos permite movernos con libertad por la ciudad. Por desgracia, los trayectos resultan "vacíos", sin apenas elementos jugables.

El proceso de resolución de casos es más interesante. Tras registrar en busca de pruebas, accedemos al Palacio de la mente para emparejarlas. Además, Reed puede ver lo que ocurrió en el pasado, en una especie de dimensión paralela en la que debemos enlazar "escenas". También podemos interrogar a testigos y consultar archivos. Es un sistema que funciona bien, aunque la estructura se repite y se hace engorroso. El combate tampoco es gran cosa y, al final, lo mejor es evitar la confrontación.

Técnica de las profundidades

Lo que más nos ha gustado es la parte que transcurre bajo el agua. Reed se pone una escafandra y pasea por el oscuro y misterioso fondo marino. Es una lástima que sólo represente una pequeña parte del desarrollo, ya que le añade variedad y es única en el género. El juego es atractivo, pero sus aciertos no compensan sus numerosos errores técnicos: se ve cómo personajes y objetos desaparecen de golpe, hay tirones y un tearing exagerado... Tras disfrutar de otros trabajos de Frogwares (como *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*), esperábamos más. ■



OPINIÓN

Una adaptación de los mitos de Cthulhu con ideas interesantes en la investigación, pero que falla en la parte de mundo abierto (la ciudad parece vacía) y muestra bastantes errores técnicos. Sólo para fans de la obra de Lovecraft.

71

Por **David Martínez** @DMHobby

Link y la princesa Zelda (y algún que otro invitado sorpresa) se enfrentan a una aventura que recuerda a sus juegos clásicos, pero que se basa en actuar con ritmo.

Cadence of Hyrule

Crypt of the Necrodancer featuring The Legend of Zelda

JUGANDO AL RITMO DE MELODÍAS INOLVIDABLES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura / Musical

DESARROLLADOR
Brace Yourself Games

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 24,99 €

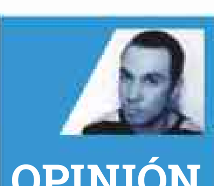
LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Los creadores de *Crypt of the Necrodancer* nos ofrecen un spin-off de *The Legend of Zelda* cuya mecánica se basa en el ritmo, pero conservando muchos de los elementos de los *Zelda* clásicos: un mundo dividido en pantallas, mazmorras con poderosos jefes, puzles, contenedores de corazón, objetos imprescindibles para avanzar... Sería como jugar a un nuevo *Zelda*, si no fuera por el aspecto rítmico: todas las acciones, desde moverse a dar espadazos, deben hacerse al ritmo de la música.

Mueve tu cuco

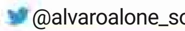
Aunque en seguida le cogemos el truco, al principio se hace complicado. Primero, por el tema del ritmo (hay un modo asíncrono para los menos musicales) y, luego, por su faceta roguelike: al morir, perdemos los objetos que llevamos. Por suerte, los que son necesarios para progresar (como el gancho o las aletas de zora) no se pierden nunca. Los niveles se generan de forma "casi" aleatoria: al empezar una partida nueva, se generará un mundo que será el mismo para el resto de la partida. Es decir, las mazmorras estarán siempre en el mismo sitio, pero su diseño cambiará al morir. De esta forma, se logra una gran rejugabilidad. Además, tenemos actividades opcionales, minijuegos y varios personajes controlables. Y permite dos jugadores en la misma Switch, cada uno con un Joy-Con. Gráficamente, apuesta por un estilo de 16 bits, pero con mucho detalle y respetando la estética "zeldera". Además, la banda sonora ofrece algunos de los temas más conocidos de la saga, por lo que pronto nos descubriremos marcando el ritmo con la cabeza. Es verdad que, de primeras, puede ser frustrante, pero, en cuanto encontramos un par corazones y una buena espada, la cosa cambia y nos veremos disfrutando de un juego fresco, divertido y cargado de contenido.



OPINIÓN

El encanto y el carisma de *The Legend of Zelda*, unidos a la jugabilidad rítmica de *Crypt of the Necrodancer*, dan como resultado un híbrido que logra mantener la esencia de ambos y, al mismo tiempo, darles un nuevo y refrescante enfoque.

80



Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS Switch



Collection of Mana

TRES CLÁSICOS DEL J-RPG

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES 1-3

IDIOMA TEXTOS
Inglés / Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
(27 de agosto)
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Si eres un fan de la serie y quieres disfrutar del tercer juego traducido, o buscas tres grandes J-RPG para el verano, es una interesante propuesta, que podría haber sido más atractiva con un precio más ajustado y todos los juegos en castellano.

73

Con dos años de retraso, llega a Switch esta colección con los tres primeros *Mana*, incluido *Seiken Densetsu 3* (*Trials of Mana*), inédito fuera de Japón.

La primera entrega, *Mystic Quest* (Game Boy), es la más floja, pero hay que valorar que fusionó el estilo de *Zelda* con el de otros RPG más clásicos, consiguiendo un desarrollo muy entretenido. El problema es que está en inglés, igual que la segunda entrega, *Secret of Mana* (SNES), que conserva las virtudes del juego original y permite compartir la aventura con otros dos amigos. La joya de la corona es *Trials of Mana*, que llega con una soberbia traducción al castellano (pensada para el futuro remake) y es uno de los J-RPG más impresionantes en lo técnico de la época de SNES. Además, es muy rejugable y mantiene y mejora muchas de las mecánicas de *Secret of Mana*. Un gran juego de rol.

Maná a precio de oro

En cuanto a la emulación, los tres juegos funcionan bien, pero la interfaz y las opciones son muy simples y se echan en falta filtros, más proporciones de aspecto, imágenes de fondo... Que la interfaz esté en castellano consigue que sea aún más doloroso el hecho de que sólo esté traducido el tercer juego, y más si tenemos en cuenta que el remake de *Secret of Mana* sí se tradujo y que esta colección llega con dos años de retraso respecto a Japón. La sensación es de ser un producto descuidado y a medias, con un precio excesivo (40 €). Si te atrae, merece la pena esperarse a la edición física, que se lanzará el 27 de agosto. ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Switch | PC



Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

LIGAR YA NO ES COMO ANTES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura gráfica

DESARROLLADOR
CrazyBunch

DISTRIBUIDOR
Assemble Entertainment

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95€
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Como el propio Larry, el juego está algo atascado en las dinámicas de antaño, pero su humor tan particular y algunos de sus puzles saben conectar en bastantes ocasiones. Da justo lo que podría pedir un fan clásico del género.

73

La llama de un ligón como Larry Laffer nunca se extingue del todo y, en pleno 2019, recibimos en PS4 y Switch la última entrega de esta franquicia de aventuras gráficas (ya se lanzó en PC el año pasado).

Larry sigue tan salido como en 1987, cuando le conocimos, y su objetivo sigue siendo ligarse a tantas chicas como pueda. Eso sí, esta vez lo va a tener más difícil que nunca (que ya es decir), porque acaba de despertarse tras más de 30 años "congelado". Ahora, la gente ya no liga tanto en los bares como a través de las redes sociales, y eso deja pasmado a Larry. Sus confusiones con estos temas dan pie a algunos de los mejores gags de la aventura.

Una historia muy cachonda

Ese humor también incluye muchas referencias sexuales, juegos de palabras e incluso cierta explicitud en los gráficos. Y, pese al trasfondo más bien machista, suele apoyarse en la crítica a estereotipos (hipsters pedantes, frikis salidorros...), por lo que todo tiene un tono más bien irónico.

En cuanto a jugabilidad, es una aventura gráfica de la vieja escuela que se basa en coger ítems e interactuar con los escenarios resolviendo puzles (lógicos, en general) y en mantener diálogos con personajes secundarios. También podemos acceder a apps como Instacrap, Timber y Unter, pero, en conjunto, el juego es un poco simple... igual que su apartado técnico. Es un homenaje a la forma de entender las aventuras gráficas de los 80-90, al que quizá le ha faltado más ambición en todos sus aspectos. ■

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

Esta aventura visibiliza problemas como el acoso escolar, la soledad o las relaciones tóxicas y nos hace sentirlas. No es difícil, pero se hace dura.









Ésta es una experiencia que merece la pena disfrutar, tanto por su mensaje como por sus mecánicas jugables y su exquisita puesta en escena.

Sea of Solitude

UN PROFUNDO VIAJE POR UN ALMA DOLIDA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Jo-Mei Games

DISTRIBUIDOR
EA

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

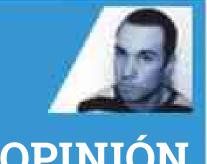
El nuevo juego de EA Originals, la iniciativa de EA para impulsar desarrollos indies, nos lleva a vivir una aventura tremendamente íntima y personal que habla sobre la soledad y sobre otros problemas sociales que, hasta no hace mucho, los videojuegos parecían evitar.

En la piel de Kay, nos enfrentamos a una aventura en toda regla, con sus saltos, su exploración y sus puzles, mientras recorremos una ciudad inundada, ya sea a pie, nadando o en barca. Aunque es lineal, nos deja cierto margen para movernos y tiene una zona en la que se nos permite navegar con libertad, y apetece. Apetece perderse por ese mar de tejados rojos bañados por la luz del sol...

Los peores monstruos no son de fantasía

La navegación en barca es la gran protagonista, pero, a medida que avanzamos, se presentan nuevas mecánicas. De hecho, se podría decir que el juego está dividido en tres partes (temas, más bien), y cada una tiene una mecánica diferente que hay que entender y dominar. No es un juego difícil, pero engancha y cuesta creer que hable de tanto en tan poco: aunque la soledad es el motor, *Sea of Solitude* trata temas sociales como el acoso escolar o las relaciones tóxicas. Todos, representados usando el lenguaje del videojuego (monstruos, escenarios imposibles...), pero sin que quede duda de sobre qué se habla. Además, hace algo muy inteligente: nos avisa de que está inspirado en las experiencias reales de Cornelia Geppert, la creadora del juego. Este mensaje logra que empaticemos de una manera difícil de explicar. Puede que no sea desafiante, pero es un juego difícil...

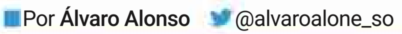
Y todo está vestido con un magnífico estilo artístico que entra por los ojos y una envolvente banda sonora, donde predominan el piano y los violines, y que suena cuando tiene que sonar.



OPINIÓN

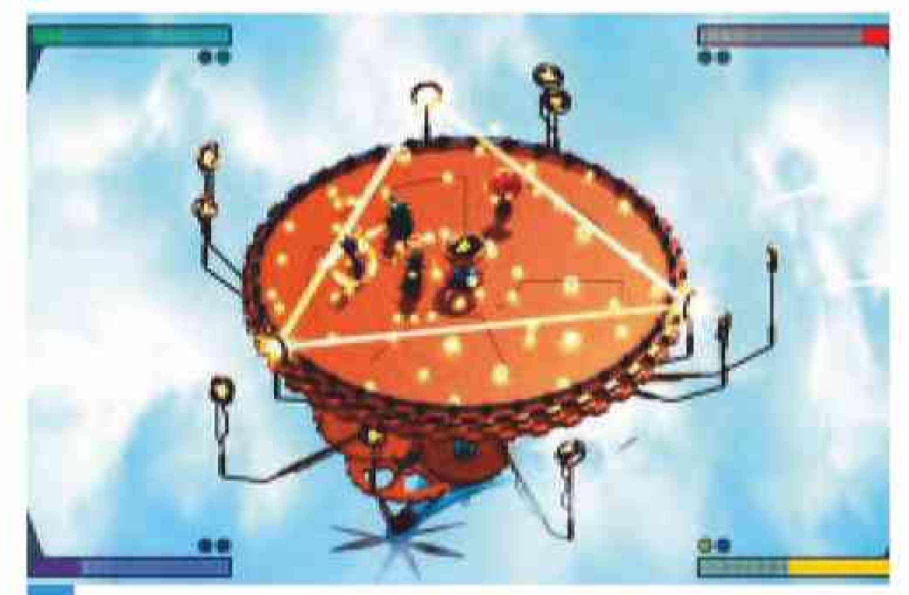
A través de un mundo de monstruos y fantasía, *Sea of Solitude* cuenta una historia que trata problemas muy reales de los que nunca se habla lo suficiente, especialmente en videojuegos. Es como echar una mirada al alma de otra persona.

80



Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

■ **PLATAFORMAS** PS4 | PC



Wizards Tourney

HABERLAS, "HAYLAS"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Minijuegos

DESARROLLADOR
A Bonfire of Souls

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1-4

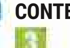
IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO





OPINIÓN

Un party game rápido y entretenido para cuatro amigos en local. Le faltan opciones y peca de simplicidad, pero resulta muy divertido en "piques" rápidos y, además, permite compartir mando para que los cuatro jueguen con dos Dual Shock.

70

Fruto del programa PS Talents puesto en marcha por PlayStation España para apoyar el desarrollo local, nos llega este party game en el que cuatro amigos se enfrentan a una sucesión de rápidos minijuegos para descubrir quién es el mejor mago. En este torneo, compiten doce hechiceros emblemáticos de todo el mundo. Quizá no se llamen Merlín o Gandalf, pero cumplen con todos los arquetipos, e incluso hay una representante española: Meiga.

Torneo de magia y hechicería

El torneo consiste en siete variados minijuegos, que podemos disfrutar en solitario, pero que donde divierten de verdad es en multijugador local. Dragon Eggplosion es una variante del escondite inglés; en Totem Temple, hay que formar torres de tres bloques; Pumpkin King es una especie de "rey de la montaña"; Ray Fray nos invita a recoger orbes de luz evitando rayos trampa y la pérfida actuación de los rivales... Todos son juegos sencillos, tremendamente intuitivos y muy divertidos en compañía, especialmente cuando empezamos a maquinar estrategias más elaboradas (y sucias).

Wizards Tourney destaca justo donde debe: en el diseño de estas pruebas y en lo divertidas que resultan. Se nota que se han probado mucho y se han depurado para dar lo mejor de sí en partidas de uno o dos minutos. Es un juego bien acabado, de diseños sencillos pero efectivos, aunque se echan en falta más opciones. Podemos elegir las rondas del torneo, pero no podemos alterar las reglas, por ejemplo. En cualquier caso, si os juntáis cuatro brujos dispuestos a montar una fiesta, os lo pasaréis en grande. ■

Por **David Martínez** @DMHobby

■ **PLATAFORMAS** PS4 | Xbox One | Switch | PC



Attack on Titan 2: Final Battle

LOS TITANES ATACAN TRES VECES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Omega Force

DISTRIBUIDOR
Koei Tecmo

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

OPINIÓN

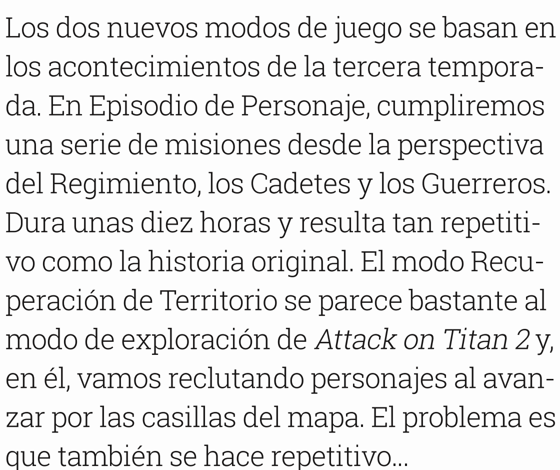
Una expansión que amplía la experiencia con nuevo armamento, mecánicas de combate y modos de juego. Sin ser revolucionaria, satisfará a los fans de la saga y del *AoT 2* original, aunque su precio resulta excesivo para lo que ofrece.

76

Esta nueva edición de *Attack on Titan 2* es una enorme expansión que añade al juego original, basado en las dos primeras temporadas del anime, un montón de contenido relacionado con la tercera.

La principal novedad son las nuevas armas. En los campamentos, podemos alternar entre dos equipos de maniobras tridimensionales: el tradicional y fiable Anti-titanes, o el nuevo equipo Anti-personal, que, básicamente, consiste en dos pistolas que nos permiten destruir titanes desde lejos (aunque no sea posible en el manga). La ventaja es que nos obliga a cambiar nuestra forma de encarar el juego. La desventaja es que hace mucho más fácil y limpio liquidar a los titanes, lo que le resta atractivo.

Nuevas historias



Los dos nuevos modos de juego se basan en los acontecimientos de la tercera temporada. En Episodio de Personaje, cumpliremos una serie de misiones desde la perspectiva del Regimiento, los Cadetes y los Guerreros. Dura unas diez horas y resulta tan repetitivo como la historia original. El modo Recuperación de Territorio se parece bastante al modo de exploración de *Attack on Titan 2* y, en él, vamos reclutando personajes al avanzar por las casillas del mapa. El problema es que también se hace repetitivo...

Resumiendo, igual que el juego original, es un producto que disfrutarán a tope los fans del anime. Si ya tienes *AoT 2*, puedes descargar el DLC por 49,99 euros. Sí, es caro, pero comprar la edición completa en físico tampoco es que sea barato: 69,95 euros. ■

Por **Jesús Delgado** @JD_Scriptor





El especialista Reaper es uno de los contenidos de esta enorme actualización.

CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

PS4 | Xbox One | PC Gratis

Operación Apocalipsis Z

Los usuarios de *Black Ops IIII* que actualicen el juego podrán acceder a la nueva temporada, "Operación Apocalipsis", que ofrece un montón de contenido nuevo para los modos multijugador, Blackout y Zombis, además de nuevos elementos de personalización, actualizaciones en los mapas y nuevo equipamiento.

"Operación Apocalipsis" continúa la historia del modo Zombis con Alpha Omega, un capítulo que supone el regreso de Aether y nos da la posibilidad de jugar con Primis y Ultimis, de forma conjunta por primera vez.

Con la llegada del apocalipsis zombi, el mapa de Blackout se ensombrece y se llena de no muertos, e introduce una versión nocturna y oscura llamada Alcatraz: Nightfall, a la espera de los nuevos modos de temática zombi, Pandemia y Horda Alcatraz.

Por otra parte, un viejo conocido, el robótico especialista Reaper, debuta en los modos multijugador y Blackout, aportando su elevada potencia de fuego y su radar, que impide a los enemigos usar su minimapa.

Además, descubriremos nuevo equipamiento en el Mercado Negro y elementos de personalización para Especialistas (camuflajes y gestos incluidos), todos los cuales girarán sobre el tema de los muertos vivientes, claro, junto a elixires y otras ventajas que ofrecen nuevas maneras de jugar cuando se equipan.

Los jugadores que compraran el Black Ops Pass tendrán acceso a nuevos mapas multijugador: el nevado Der Schatten, situado junto al castillo de la historia de Aether, Der Esendrache; Remnant, un mapa enorme en el Museo de Historia Antinatural, que cuenta con un portal que nos puede transportar a lados opuestos del nivel; y el mapa Habana, que es un rediseño del original del primer *Black Ops*.

VALORACIÓN: Si tienes el BO Pass, disfrutarás de mucho contenido, primero en PS4.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

El juicio de la Atlántida

PS4 | Xbox One | PC 24,99 € (Pase de temporada: 39,99 €)

Este capítulo cierra el arco narrativo "El destino de la Atlántida", como continuación de los dos que ya se lanzaron hace unos meses. Vamos, que llegamos la final de la historia. Viajaremos a la legendaria Atlántida, los dominios de Poseidón, un lugar lleno de portentos donde deberemos dominar el Caduceo de Hermes, demostrando nuestra valía para superar difíciles retos y decisiones. Como en capítulos anteriores, el DLC introduce mejoras para las distintas ramas del árbol de habilidades, como el grito de Ares (golpeamos el suelo para crear una amplia área de daño), la bendición de Kronos (mejora los ataques venenosos) y el castigo de Kronos (crea una réplica de nuestro héroe). Además, este mes se lanzan varios packs de contenido con equipo, monturas, armas y personajes.

VALORACIÓN: Un nuevo escenario, retos y desafíos para cerrar nuestro mítico viaje por Grecia.









MARVEL'S SPIDER-MAN

Parche 1.6

PS4 Gratis

Esta nueva actualización gratuita incluye dos nuevas vestimentas para Spider-Man, que se suman al traje con telarañas y al atuendo de los Cuatro Fantásticos, añadidos con anterioridad. En esta ocasión, podremos usar el traje mejorado y el traje sigiloso, extraídos de la reciente película "Spider-Man: Lejos de casa".

VALORACIÓN: Dos nuevos looks para que el trepamuros celebre su nueva película.



GRAN TURISMO SPORT

Actualización 1.40

PS4 Gratis

Incluye nuevos vehículos (Gran Turismo Red Bull X2019 Competition, Chevrolet Camaro Z28 '69, Toyota Tundra TRD Pro '19, Toyota Sports 800 '65 y Renault Sport Clio V6 24V '00), que podemos estrenar en el nuevo circuito urbano de Cerdeña. Y el modo GT League recibe una nueva competición de resistencia.

VALORACIÓN: Polyphony sigue añadiendo contenido, y con más opciones para jugar solo.



HITMAN 2

Actualización de julio

PS4 | Xbox One | PC 39,99 € (pase de expansión)

En julio, *Hitman 2* ha recibido mucho contenido y actualizaciones gratuitas (challenge pack, contratos, escalations...), que culminarán el 30 de julio con el lanzamiento de La Prisión, un nuevo mapa para el modo cooperativo (incluido en el Pase de Expansión). A finales de junio, ya se lanzó la ubicación de Nueva York.

VALORACIÓN: Un montón de contenido para disfrute de los sicarios más audaces.



SPACELORDS

Prizes Galore

PS4 | Xbox One | PC Gratis

Las recompensas ya no dependen de las misiones, lo que nos permite elegir la misión que queremos jugar. Además, no perdemos las recompensas si fallamos, ya que se almacenan en el Bote Acumulado. Otra novedad es poder soltar el Aleph obtenido, que puede ser recogidas por otros jugadores... si se atreven.

VALORACIÓN: Mercury añade nuevas mecánicas y recompensas diarias a su shooter.



CRACKDOWN 3

Flying High

Xbox One | PC Gratis

Gracias al traje aéreo, podemos volar más alto, atacar a los enemigos desde las alturas y poner a prueba nuestras habilidades de vuelo en siete carreras. También incluye nuevos coleccionables, logros, cuatro armas de combate cuerpo a cuerpo y la granada Clusterduck. Y hasta podremos pedir ataques aéreos.

VALORACIÓN: El traje extra permite nuevas estrategias en los combates. Y es gratuito.



WORLD WAR Z

Six Skulls

PS4 | Xbox One | PC Gratis

Añade un nivel de dificultad aún mayor para todos los capítulos, con recompensas únicas. Estad atentos, porque, muy pronto, se lanzará la "Gran Actualización", otro contenido gratuito que contará con un nuevo modo de desafío semanal, variantes de diversas armas, diseños de personajes y accesorios....

VALORACIÓN: Las actualizaciones están consiguiendo que sea cada vez más atractivo.



VR NEXT GEN

Por **Sergio Martín** @replicante64

La realidad virtual sigue afianzando su presencia con nuevas propuestas y un futuro muy prometedor. Analizamos lo que puede depararnos.

Algunos jugadores todavía albergaban bastantes dudas, pero la inmensa mayoría de ellos ya se han convencido. Guste más o menos, la realidad virtual ha llegado para quedarse. Y la mejor prueba de ello son los movimientos que se han producido ya, o los que están a punto de llevarse a cabo, relacionados con esta tecnología, que está expandiendo el mundo de los videojuegos... y cambiándolo para siempre.

Apuestas muy serias

Si actualmente existe una compañía volcadísima en el terreno de la realidad virtual, ésa es Oculus. Lejos de arrojar la toalla debido a las no especialmente boyantes ventas de sus dispositivos, la empresa norteamericana lanzó recientemente su renovada línea de dispositivos de realidad virtual: Rift S y Quest. Tanto uno como otro suponen un salto de calidad dentro de su terreno en relación a lo establecido por los modelos precedentes, al mejorar de manera sensible sus prestaciones y características técnicas para ofrecer una experiencia más inmersiva.

Por su parte, el gran competidor de Oculus, HTC, no va a quedarse de brazos cruzados. En unas semanas, saldrá al mercado el esperadísimo Vive Cosmos, un nuevo dispositivo que promete revo- »

LOS JUEGOS MÁS DESEADOS

Afortunadamente, en los últimos meses, hemos sido testigos de la llegada de varios juegos más que estimables para los diferentes cascos de RV. Y, después de la celebración del E3, donde se anunciaron nuevos títulos y se vieron en acción otros ya conocidos, parece que van a ir apareciendo nuevas joyas.



STORMLAND

Oculus recibirá en exclusiva una de las propuestas más llamativas de cuantas están en desarrollo para RV. Un androide será el protagonista de una aventura total que gozará de un apartado gráfico tremendo y la sabiduría de un equipo como Insomniac.



IRON MAN VR

El tirón que actualmente tiene este personaje es indiscutible. Por eso, es uno de los juegos más deseados de PS VR. Una aventura de acción que intentará meternos en la piel de Tony Stark y volar a toda pastilla, disparar rayos... Llegará este mismo año.



AFTER THE FALL

Los shooters subjetivos cada vez van ganando más terreno. Esta obra, diseñada para Oculus, nos invitará a adentrarnos en un futuro de corte apocalíptico en el que tendremos que abatir a ejércitos de enemigos formando equipo con otros jugadores online.



GOLEM

Después de un dilatadísimo tiempo de desarrollo (con varios retrasos), parece que, por fin, esta ambiciosa aventura afronta su etapa final. Una ambientación impecable y el hecho de poder controlar a gigantescas criaturas de piedra serán sus principales virtudes.



FUJII

Puede que no sea nada conocido, pero se trata de un título muy llamativo para Oculus... que acaba de aparecer. Una producción tan original como simpática, que conjuga la música con la interacción con personajes y la presencia de entornos muy alegres y coloridos.



UNDEAD CITADEL

Esqueletos, zombis y demás criaturas de ultratumba nos darán la bienvenida en esta aventura subjetiva, que destacará por su extraordinaria ambientación medieval. Una decena de niveles, varios modos de juego y más de 40 armas nos estarán esperando.



THE WIZARDS: DARK TIMES

Una de las obras más llamativas de las aparecidas recientemente en PS VR y PC recibirá una gran expansión denominada *Dark Times*. Nuevos enemigos, fases, hechizos y entornos nos aguardan. Llegará el año próximo.



ANGRY BIRDS MOVIE 2 VR UNDER PRESSURE

La inminente película de los pájaros más famosos del mundo tendrá su versión para videojuego... exclusiva para PS VR. Hasta cuatro jugadores podrán cooperar en esta aventura destinada a los más pequeños de la casa.



LOW FI

Es posible que no os suene, pero, a partir del año que viene, seguro que lo hará. Esta aventura en primera persona en plan ciberpunk de clara inspiración "Blade Runner" nos sumergirá en un futuro oscuro en el que tendremos que adoptar el papel de policías.



DOCTOR WHO: THE EDGE OF TIME

La famosa serie de televisión será trasladada a PS VR y Oculus en una aventura de estilo point and click en la que tendremos que lidiar con alienígenas. Su ambientación estará igual de elaborada que su trama argumental.



THE WALKING DEAD ONSLAUGHT

Zombis y más zombis se darán cita en otro capítulo de la famosa franquicia que llegará a PS VR y PC. Desde una perspectiva subjetiva, tendremos que deshacernos de los monstruos usando los ítems que tengamos a mano.



SAIRENTO VR

Tras su exitoso paso por PC, esta aventura de acción acaba de llegar a PS VR conservando sus características intactas. Su mezcla de samuráis con estética ciberpunk, su espectacular sistema de batalla y el despliegue visual son sus principales valores.



THE SOULKEEPER VR

Desde que apareció en PC hace un tiempo, este RPG ha ido creciendo poco a poco con actualizaciones importantes... incluyendo la que se va a producir en breve, que incluirá una modalidad de campaña de mundo abierto. Un título vistoso y llamativo.



ESPIRE 1 VR OPERATIVE

Ya no queda nada para disfrutar de uno de los títulos más esperados del año en materia de RV. Esta especie de clon de *Metal Gear Solid* nos permitirá sumergirnos en una sensacional experiencia de juego basada en el sigilo. Tiene una pinta realmente estupenda.



ASGARD'S WRATH

Una de las aventuras más ambiciosas y excepcionales de cuantas están a punto de aparecer en exclusiva para Oculus Rift. Rol tradicional ambientado en la mitología nórdica, puzles, exploración, enfrentamientos y más de 30 horas de juego nos esperan.



NOSTOS VR

Pocos títulos resultan tan cautivadores como esta gran producción para PC. Un mundo abierto que puede ser disfrutado online y una estética manganime muy sugerente no se ven todos los días en un juego de RV. Esperamos que cumpla las expectativas.

CAMBIOS QUE QUEREMOS PARA PS VR 2

La versión renovada del periférico estrella de Sony para PS5 seguramente tardará bastante en aparecer. Y éstas son las mejoras que nos gustaría que fueran integradas en dicho casco de RV.



TECNOLOGÍA INALÁMBRICA

Los modelos de cascos de RV de los competidores de PS VR ya contemplan esta funcionalidad. Nos referimos a la eliminación de los cables, uno de los inconvenientes más molestos que presenta la actual versión del casco de PS4. Los cables condicionan bastante el uso del dispositivo y, en algunas ocasiones, incluso dificultan la inmersión y la experiencia de juego global que dispensa la realidad virtual.

MAYOR RESOLUCIÓN

El controvertido "efecto malla o rejilla" que desgraciadamente se asocia a PS VR es otro de los problemas que necesitan ser eliminados por completo. El aumento de resolución debe ser considerable cuando aparezca PS VR 2, y se rumorea que se pasará de los 1920x1080 y 386 ppi del actual modelo a los 2160x2432 y 1001 ppi. ¿Será cierto? Si lo fuera, sería algo increíble.





MEJOR SEGUIMIENTO

El seguimiento por parte de la cámara de PS4 es bastante funcional... pero ineficiente para seguir las acciones que realizamos en según qué juegos, como, por ejemplo, los shooters subjetivos de libre movimiento. Sony ya ha afirmado que, precisamente, el tracking de PS VR 2 será mucho más preciso y estará más optimizado. ¿Cuántas cámaras o sensores empleará?

NUEVOS MANDOS

A pesar de que cumplen con su cometido, hay que reconocer que los mandos Move no son los mejores en su terreno... Más bien lo contrario, pues se pensaron hace años para competir con el Wiimote de Wii. Sony necesita diseñar unos mandos específicos para controlar como es debido los juegos diseñados para realidad virtual. Tenemos ganas de verlos y probarlos.



MAYOR CATÁLOGO DE EXCLUSIVOS

De un tiempo a esta parte, PS VR ha ido recibiendo un buen número de títulos de calidad... pero insuficientes. Sin ser un desastre, el catálogo de juegos compatibles con el periférico hace aguas por diversos frentes, algo que no debería repetirse cuando aparezca PS VR 2. Sony debe poner a sus mejores equipos de desarrollo a trabajar.

» lucionar otra vez el mercado de la RV con unas especificaciones y prestaciones que, en principio, lo colocarán a la vanguardia de esta tecnología. Seis cámaras, un diseño sugerente en plan "flip up", auriculares que se pueden desconectar y un sistema de ventilación para el frontal y la carcasa externa serán algunas de sus principales características. Es un casco premium que, según parece, tendrá un coste que rondará los 800-900 euros. Y no hay que olvidar que Valve también ha lanzado recientemente su propio dispositivo, Valve Index.

¿Y qué pasa con Sony y su nuevo modelo de PlayStation VR? En este caso, el dispositivo se hará de rogar más tiempo. Aunque no es oficial, fuentes cercanas a la compañía nipona apuntan a que no veremos el nuevo casco hasta que PS5 lleve ya un tiempo en el mercado (y el estreno de la consola no se producirá hasta finales de 2020, a priori). De igual forma, se está especulando mucho con las prestaciones que Sony incluirá en PS VR 2, que dará un salto de calidad muy importante en comparación con lo establecido en el modelo original. Sus especificaciones técnicas (resolución, ppi, etc.) se verán drásticamente incrementadas, el diseño se beneficiará de la tecnología inalámbrica, el sistema de tracking será mucho más preciso, será compatible con nuevos mandos que sustituirán a los famosos Move... Aún faltan muchos meses hasta que PS VR 2 sea presentado en sociedad, pero de lo que no cabe duda es de que Sony piensa invertir muchos recursos en este nuevo dispositivo. A fin de cuentas, en general, le ha ido bastante bien con el modelo original, el cual ha vendido más de 4,5 millones de unidades en todo el mundo hasta la fecha, mucho más que el resto de aparatos similares para PC.

Apostando por los triple A

Si hay algo muy claro es que, hasta hace bien poco, el desarrollo de títulos destinado a los diferentes cascos de realidad virtual no había terminado de "funcionar" del todo. Pero no nos entendáis mal. Por fortuna, ya hemos podido disfrutar de un buen número de títulos muy buenos, pero ninguno de ellos podía ser catalogado como triple A... hasta la llegada de *Blood & Truth*. London Studio ha demostrado algo que muchos teníamos cristalino: aunque aún es un mercado "pequeño", los juegos de alto presupuesto concebidos de manera específica para RV pueden funcionar realmente bien en todos los sentidos, tanto de cara a su calidad general como a su rendimiento en las tiendas. No es casualidad que, más allá de obtener críticas bastante positivas, este espectacular arcade de acción subjetivo haya roto varios

récords de ventas dentro de su categoría. Sin ir más lejos, en Reino Unido ha logrado auparse en lo alto de la lista de ventas, hecho que ningún título exclusivo para PS VR había conseguido hasta entonces (*Resident Evil VII* no lo era, ya lo sabéis). Lógicamente, muchas compañías y estudios de desarrollo han tomado buena nota de este excelente título de PS VR y, en el pasado E3, ya vimos varias producciones que pueden llevar un camino similar. La que mejor pinta tiene de todas puede que sea *Stormland*, una aventura de Insomniac Games exclusiva para Oculus, pero otras obras, como *Espire 1 VR Operative*, *Asgard's Wrath* o *Low Fi* también pueden causar sensación cuando aparezcan.

Nintendo y Microsoft

Las otras dos grandes first parties actuales, Nintendo y Microsoft, de momento parece que se mantienen a la expectativa. En cuanto a la Gran N, pensamos que el fracaso que en su momento supuso Virtual Boy, pionero en estas lides, supone un freno importante para apostar por la realidad virtual. Eso sí, ya ha dejado caer algún que otro guiño a esta tecnología, como el reciente VR Kit de Nintendo Labo, así que no descartamos que, en un futuro cercano, realice algún movimiento en este sentido. En cambio, Microsoft lo tiene mucho más claro y se ha decantado por otra tecnología igual de interesante: la realidad mixta. Por eso mismo, ya ha desarrollado las curiosas y llamativas HoloLens, cuyo segundo modelo salió recientemente al mercado. Sin embargo, parece que, de momento, sus funcionalidades están centrándose más en el mundo empresarial que en el sector de los videojuegos. Pero esta situación puede cambiar con la llegada de Project Scarlett... El nuevo ciclo de la RV está a punto de comenzar y, estamos convencidos, va a ser algo increíble.

LA REALIDAD VIRTUAL VA A AFRONTAR SU NUEVO CICLO DENTRO DE MUY POCO, Y SEGURO QUE NOS DEJA ASOMBRADOS

BLOOD & TRUTH

Esta fantástica aventura de acción en primera persona es un ejemplo de lo que puede dar de sí un título desarrollado en exclusiva para la realidad virtual... si se invierten el dinero y los recursos suficientes. Se trata de una producción triple A que ha conseguido rendir bien en las tiendas, hasta el punto de ser el primer juego exclusivo para RV en obtener el primer puesto del ranking de ventas en el mercado británico.



• HOBBY CONSOLAS **82** • METACRITIC **80**

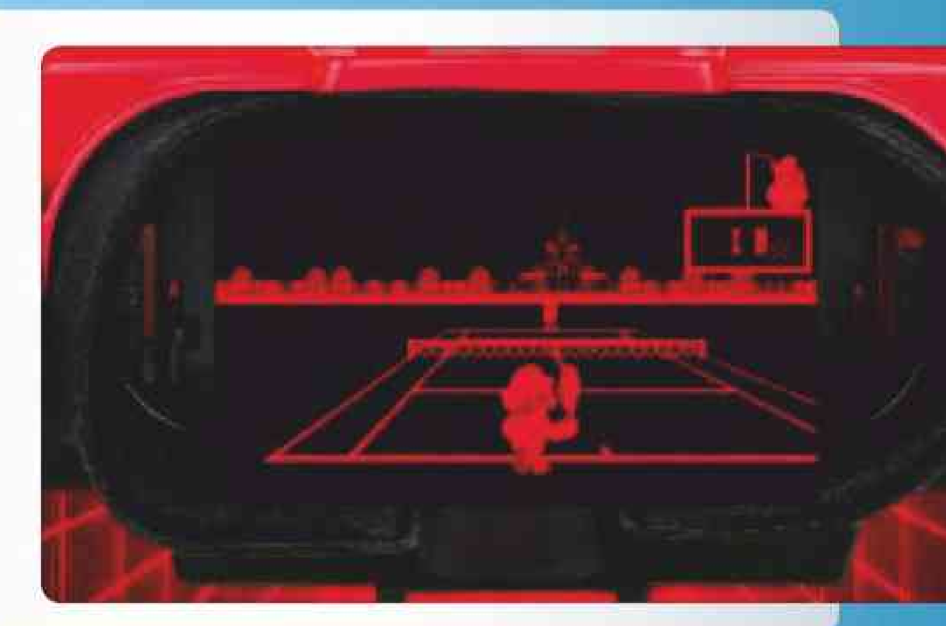


HOLOLENS 2

Microsoft parece que va a seguir apostando por la denominada realidad mixta en lugar de hacerlo por la RV. HoloLens 2, que se estrenó recientemente en el mercado, es la mejor prueba de ello. Una tecnología que, al menos de momento, está siendo orientada de manera mucho más evidente hacia la industria en general que al mundo de los videojuegos.

UNA MIRADA AL PASADO

A mediados de los años 90, Nintendo se lanzó de cabeza al mercado de la realidad virtual. Y lo hizo con la famosa Virtual Boy, una consola muy curiosa que es, probablemente, el mayor fracaso de la Gran N en toda su historia. Jamás llegó a comercializarse de manera oficial en Europa y, actualmente, es carne de coleccionismo...





Uno de los ganchos más llamativos que posee este set de RV de Nintendo Labo es su compatibilidad con títulos como *Zelda: Breath of the Wild.*

NINTENDO LABO VR KIT

Aprovechando la línea Labo, Nintendo ha querido hacer otro guiño a la tecnología de realidad virtual con este kit. Sin ser nada remotamente parecido a lo que ofrecen los cascos de realidad virtual convencionales, este set tiene su gracia y proporciona una experiencia de juego bastante llamativa. ¿Se trata de una prueba antes del desembarco? No lo creemos.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 30 de junio. Datos cedidos por GfK

Como sucedió con *N. Sane Trilogy*, se ha vuelto a demostrar el tirón que tiene Crash Bandicoot, esta vez con el remake de *Crash Team Racing*, uno de los juegos más queridos de la PlayStation original.

JUEGOS

1	**Crash Team Racing: Nitro-Fueled**	PS4
2	**Super Mario Maker 2**	Switch
3	**Grand Theft Auto V**	PS4
4	**Marvel's Spider-Man**	PS4
5	**Days Gone**	PS4
6	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch
7	**Super Smash Bros Ultimate**	Switch
8	**Crash Team Racing: Nitro-Fueled**	Switch
9	**Super Mario Party**	Switch
10	**Super Mario Odyssey**	Switch





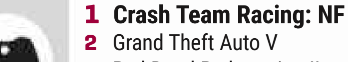


PLATAFORMAS

PS4

1. **Crash Team Racing: NF**
2. Grand Theft Auto V
3. Marvel's Spider-Man
4. Days Gone
5. God of War
6. Red Dead Redemption II
7. MotoGP 19
8. F1 2019
9. FIFA 19
10. Call of Duty: Black Ops IIII

Xbox One
1. **Crash Team Racing: NF**
2. Grand Theft Auto V
3. Red Dead Redemption II
4. Call of Duty: Black Ops IIII
5. Final Fantasy XV
6. Assassin's Creed Odyssey
7. Resident Evil 2
8. Ziggurat
9. State of Decay 2
10. MotoGP 19



Switch
1. **Super Mario Maker 2**
2. Mario Kart 8 Deluxe
3. Super Smash Bros Ultimate
4. Crash Team Racing: NF
5. Super Mario Party
6. Super Mario Odyssey
7. Zelda: Breath of the Wild
8. N. Super Mario Bros U Deluxe
9. Pokémon: Let's Go, Pikachu
10. Minecraft

3DS

1. **Persona Q2: New Cinema...**
2. Pokémon Luna
3. Yo-Kai Watch 3
4. Super Mario Maker
5. Animal Crossing: New Leaf

PC
1. **Kingdom Come Deliverance**
2. Diablo III: Reaper of Souls
3. Diablo III
4. WoW: Battle for Azeroth
5. World of Warcraft 5.0

En **otros países**

JAPÓN

Del 1 al 7 de julio. Datos cedidos por Famitsu

Rara es la semana en que Switch no copa la mayoría de posiciones de la lista de ventas japonesa. En sus dos primeras semanas, *Super Mario Maker 2* sumó 279.357 copias.

1. **Super Mario Maker 2** Switch
2. Final Fantasy XIV: Shadowbringers PS4
3. Yo-Kai Watch 4 Switch
4. Attack on Titan 2: Final Battle Switch
5. Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Switch

REINO UNIDO

Del 23 al 29 de junio. Datos cedidos por GfK

Hasta tres juegos de velocidad se colaron en la lista británica en la última semana de junio: dos debutantes como el remake de *CTR* y *F1 2019*, y el veteranísimo *Mario Kart 8 Deluxe*.

1. **Super Mario Maker 2** Switch
2. Crash Team Racing: NF PS4-One-Switch
3. F1 2019 PS4-One-PC
4. Judgment PS4
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch

EE.UU.

Del 1 al 30 de mayo. Datos cedidos por NPD

La virulencia de *Mortal Kombat 11* ha encontrado en el mercado estadounidense su principal caldo de cultivo. Por segundo mes consecutivo, el juego de lucha de NetherRealm ocupó el primer puesto.

1. **Mortal Kombat 11** PS4-One-PC
2. Days Gone PS4
3. Total War: Three Kingdoms PC
4. Rage 2 PS4-One-PC
5. Grand Theft Auto V PS4-One-PC

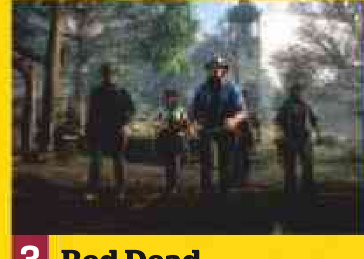
VUESTROS **FAVORITOS**



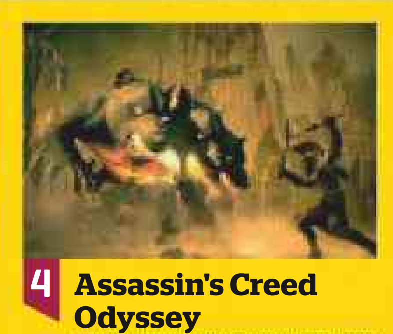
1 **Resident Evil 2**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Sekiro: Shadows Die Twice**
PS4 - Xbox One - PC



3 **Red Dead Redemption II**
PS4 - Xbox One



4 **Assassin's Creed Odyssey**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Mario Kart 8 Deluxe**
Switch

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**



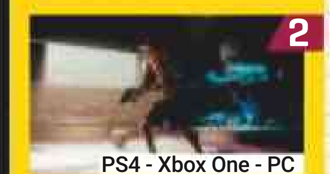


	1 **F1 2019** PS4 - Xbox One - PC	2 **Super Mario Maker 2** Switch	3 **Bloodstained: Ritual of the Night** PS4 - One - Switch - PC	4 **Judgment** PS4	5 **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** PS4 - One - Switch
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	87/100 “Es el mejor juego de Fórmula 1 de la generación de PS4 y Xbox One”	89/100 “A poco que te atraigan los juegos 2D de Mario, aquí tienes contenido para aburrir”	88/100 “Koji Igarashi ha hecho un digno sucesor de los Castlevania que hizo para Konami”	92/100 “Ignorar un Yakuza debería penarse con cárcel: es hora de poner coto a ese delito”	85/100 “Volveréis a quedaros prendados de Crash, aunque no sepáis lo que es un bandicoot”
IGN Web líder en Reino Unido	8,5/10 “El mejor de la clase si de lo que se trata es de dar vida a una competición demotor”	9,5/10 “Es la herramienta de creación más accesible que se ha hecho... y eso es sólo una parte”	8,8/10 “Un nuevo castillo lleno de inesperados monstruos y misterios al estilo Castlevania”	8,2/10 “Es una experiencia de detectives superficial y un Yakuza realmente bueno”	8,2/10 “Su dificultad o su memorable diseño de circuitos hacen que merezca la pena”
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	8,75/10 “Deberías jugar a F1 2019 para experimentar su satisfactoria sensación de competir”	8,75/10 “No es una reinvención radical, pero se gana el '2' con su modo Historia o las nuevas opciones”	8,5/10 “Su viaje resulta familiar, pero la manera de plantearlo consigue distinguirlo de su linaje”	8/10 “Demuestra que no necesitas a Kiryu o Majima como guías para gozar de Kamurocho”	8/10 “Naughty Dog creó un juego especial y los cambios de Beenox lo han hecho aún mejor”
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9/10 “Una clase magistral de cómo hacer un juego de carreras que atraiga y enganche”	8/10 “Está pensado para que tanto amateurs como profesionales compartan su creatividad”	8/10 “Demuestra que un metroidvania moderno puede mirar de tú a tú a sus predecesores”	7/10 “Pese a algunos cambios sosos, al final querrás pasar docenas de horas en él”	8/10 “Mantiene el sólido y rocoso espíritu del original y lo moderniza donde es necesario”
JEUXVIDEO Web líder en Francia	18/20 “Un verdadero regalo que hace todo lo que un fan de la Fórmula 1 puede pedir”	17/20 “Su online es frustrante, pero eso no aparta de la excelencia a este plataformas”	17/20 “Hay signos de su caótico desarrollo, pero es excelente para quien ame el género”	17/20 “Invita a (re)descubrir el universo de la saga Yakuza de la mejor manera posible”	18/20 “Encarna de maravilla la fórmula de ser fácil de aprender y difícil de dominar”
FAMITSU Revista líder en Japón	-/40	-/40	-/40	37/40	-/40
NOTA MEDIA	88	87	85	84	83

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**


1 PS4 - Xbox One - PC
Borderlands 3
La cámara con el botín más deseado de 2K está a punto de abrirse: en su interior, aguardan miles de armas.
FECHA 13 de septiembre


2 PS4 - Xbox One - PC
Cyberpunk 2077
CD Projekt RED aspira a marcar el techo de la generación de PS4 y Xbox One con este RPG cibernético.
FECHA 16 de abril


3 PS4 - One - Switch - PC
Doom Eternal
Las escabechinas demoniacas alcanzarán una nueva y violenta dimensión en este shooter de ritmo frenético.
FECHA 22 de noviembre

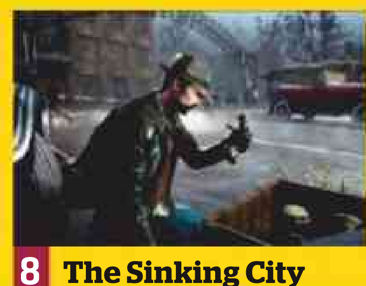

4 Xbox One - PC
Gears 5
El exclusivo estrella de Xbox One para este otoño ofrecerá carnicerías plagadas de choques de motosierra.
FECHA 10 de septiembre


5 PS4 - Xbox One - PC
Star Wars: Jedi Fallen Order
La Orden 66 del Emperador Palpatine alcanzará otra dimensión en esta aventura.
FECHA 15 de noviembre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

6 **Crash Team Racing: Nitro-Fueled**
PS4 - Xbox One - Switch


7 **Final Fantasy XII: The Zodiac Age**
PS4 - Xbox One - Switch - PC


8 **The Sinking City**
PS4 - Xbox One - PC


9 **Super Mario Maker 2**
Switch


10 **A Plague Tale: Innocence**
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

KARTS

Estos menudos vehículos han dado pie a algunos de los mejores arcades de velocidad de la historia, merced a su capacidad para derrapar, saltar o descalabrar a los rivales.



10 9 8 7 6

10 Looney Tunes Racing

Hubo una secuela con cohetes que era mejor, pero este juego de karts tenía ya el encanto de los famosos personajes de la Warner, como Bugs Bunny, el Pato Lucas o el Coyote. Los objetos, como bombas o yunques, se obtenían acumulando monedas, pero el verdadero ADN de la serie estaba en las trampas aleatorias marca ACME.

- **CONSOLA** PlayStation
- **COMPAÑÍA** Infogrames
- **AÑO** 2001

9 F1 Race Stars

El Gran Circo de la Fórmula 1 hizo honor a su nombre en este spin-off de aspecto "cartoon", que convertía a los pilotos en cabezudos y a los monoplazas en karts. Codemasters prescindió de derrapes en la jugabilidad, lo cual fue un error, pero los objetos estaban inspirados en elementos tan icónicos como el KERS, el DRS o la lluvia.

- **CONSOLA** PS3-360-PC-Wii U
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC.COM** 68

8 ModNation Racers

En la generación de PS3, Sony encargó dos juegos de karts a United Front Games: *ModNation Racers* y *LittleBigPlanet Karting*. Los dos apostaron por dar a los usuarios la posibilidad de crear y compartir su propio contenido, ya fuera en forma de circuitos, de karts o de pilotos. El primero fue superior.

- **CONSOLA** PS3-PSP
- **COMPAÑÍA** United Front Games
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 225** 87

7 Konami Krazy Racers

Desde SNES, las consolas de Nintendo han tenido siempre uno de sus mejores juegos en el *Mario Kart* de turno, pero a Konami le dio igual y, en la generación de GBA, compitió contra el "rey" con este título, que tiraba de Modo 7 para simular profundidad, con personajes de la casa como Goemon, Gray Fox o Drácula.

- **CONSOLA** Game Boy Advance
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 120** 87

6 Mickey's Speedway USA

Rare se hartó a desarrollar juegos para N64, y uno de ellos fue este arcade de carreras, cuyos circuitos se ubicaban en diversos puntos de Estados Unidos. La jugabilidad era limitada, pero se compensaba con el encanto de ver pilotar a leyendas de Disney como Mickey, Donald y Goofy.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Rare
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 112** 79



5 Wacky Races

Los juegos de karts de Infogrames alcanzaron su cénit en Dreamcast, con la adaptación de la licencia de Los Autos Locos, la serie de dibujos de Hanna-Barbera. Era una delicia pilotar vehículos como el Espantomóvil, el Alambique Veloz o el Superferrari. ¡Y sí, Pierrenodoyuna y Patán podían llegar a ganar!

- **CONSOLA** Dreamcast-PS2-PC
- **COMPAÑÍA** Infogrames
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 107** 85

4 Diddy Kong Racing

Uno de los mayores éxitos de Rare en N64 fue este juego, que tenía poco que envidiar al todopoderoso *Mario Kart 64*. Su mayor peculiaridad era la jugabilidad triple, pues había karts, aerodeslizadores y avionetas. Además, el modo Aventura incluía carreras contra jefes y salían Banjo y Conker como personajes.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Rare
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 76** 94

3 Crash Team Racing: Nitro-Fueled

Naughty Dog no ha hecho sólo plataformas y aventuras en su larga trayectoria: en los 90, nos legó en PSOne un juego de karts inolvidable del que, ahora, el estudio Beenox ha hecho un remake que, más allá de algunos cambios, conserva la esencia original y añade nuevos contenidos, como multijugador online.

- **CONSOLA** PS4-One-Switch
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 2019
- **NOTA HC 337** 85

2 Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed

Sumo Digital se marcó el juego de karts más polivalente de la historia, merced a su triple jugabilidad por tierra, mar y aire (los vehículos se transformaban en lanchas y aviones en ciertas zonas) y al homenaje a múltiples sagas de Sega: en los personajes, los circuitos, la música...

- **CONSOLA** PS3-360-PC-Wii U-Vita
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 256** 88

1 Mario Kart 8 Deluxe

La versión definitiva de *Mario Kart 8* incluía todos los DLC de Wii U, un modo Batalla ampliado y personajes extra, como los inklings. Su excelsa jugabilidad y la oferta de circuitos (muchos sacados de sagas ajenas como *Zelda*, *F-Zero* o *Animal Crossing*) son la culminación de la serie que inició este subgénero.

- **CONSOLA** Switch
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 310** 90



Capsule Computers, más conocida como Capcom, está de "cumple": tras 40 años alumbrando juegos, tiene motivos de sobra para mirar al futuro con confianza. Sólo hace falta echar un vistazo atrás para entenderlo...

Aunque es fácil escuchar que Capcom ya no es la que era, basta con echar un vistazo a los lanzamientos del último par de años para comprobar que la compañía de Osaka ha enderezado el rumbo y ha vuelto a la buena senda. Una senda de la que, en sus 40 años de historia, rara vez se ha alejado (polémicas con los DLC y otras minucias aparte), y que ha estado marcada por una continua e incansable concatenación de éxitos, tanto en los salones recreativos como en el mercado doméstico. Han sido 40 años que, como sucede con las compañías veteranas, dan para mucho. En el caso de Capcom, su historia comienza antes de 1979, año en el que se fundó. Kenzo Tsujimoto, un visionario empresario, vio las oportunidades de negocio que traían las máquinas recreativas y amplió su negocio



Por **Francisco Javier Cabal**

Celebrando **40 años** de éxitos arcades y domésticos

de máquinas de algodón de azúcar para fabricar también máquinas de pachinko, y pronto las estaba vendiendo a todo Japón. Este crecimiento se tradujo en la fundación de IPM Co. Ltd (International Playing Machines) en 1974.

De Sambi y Japan Capsule Computers

En 1979, según cuenta la leyenda, la compañía cambió el nombre tras recibir una carta de IBM, por el parecido fonético, pasando a llamarse Irem. Ese año, Kenzo fundó otra empresa. I.R.M. Corporation, combinando su puesto de director/CEO en ambas. Así, hasta que las ventas de Irem empezaron a menguar (en parte por el "crash" americano de 1983 y en parte porque el fenómeno *Space Invaders* ya se había desinflado) y Kenzo abandonó la compañía. »

El fundador, **Kenzo Tsujimoto**

Hay personas que nacen con una visión clara, y luego está Kenzo Tsujimoto. Él vio que las recreativas y los videojuegos tenían un futuro más que prometedor y, pronto, amplió su negocio de máquinas de algodón de azúcar para fabricar pachinkos. En 1970, este éxito favoreció la creación de IPM Co. Ltd. (International Playing Machines), que, nueve años después, se convertiría en Irem Corporation. En 1979, fundó I.R.M. Corp, germen de Capcom, compañía que fundó al abandonar Irem.

20 HITS RECREATIVOS EN SÓLO UNA DÉCADA

Pocas compañías podían presumir de tener, al menos, dos o tres éxitos por año en los salones recreativos. Capcom, con sus placas CPS-1 y CPS-2, fue capaz de parir algunos de los mejores shooters, beat'em ups y juegos de lucha de todos los tiempos.



1942

Entre tanto matamarcianos, Capcom encontró la inspiración en la II Guerra Mundial, con un arcade de disparo en el que debíamos acabar con las fuerzas aéreas niponas. Su éxito fue tal que se estableció como saga (última entrega en PS3).



COMMANDO

La temática bélica fue también la inspiración de este shooter con scroll vertical, aunque aquí a pie y manejando a Super Joe, un soldado que debía rescatar prisioneros y derrotar enemigos. No había variedad de armas, ni power ups...



GHOSTS 'N GOBLINS

Mucho se habla de los "Souls", pero, si hay un precursor, es éste. Las andanzas de Sir Arthur, con armadura o en calzoncillos, son legendarias por su dificultad. Era un híbrido entre plataformas y arcade en el que, por no faltar, no faltaban ni jefes. Tan difícil como inolvidable...



GUN.SMOKE

El concepto de *Commando*, llevado al oeste y enriquecido con power ups como montar a caballo o botas para movernos más rápido. Añadid mecánicas como disparar en tres direcciones, memorables jefes... y clásico al canto.



BIONIC COMMANDO

Este híbrido entre juego de disparos y plataformas (sin botón de salto) nos retaba a sabotear un lanzamiento de misiles del enemigo. Con un brazo biónico, nos agarrábamos y nos balanceábamos.



TIGER ROAD

Un juego de plataformas y acción en el que debíamos enfrentarnos a los guerreros de una facción rival, que habían robado nuestros pergaminos y secuestrado a los alumnos. Con barra de vida, jefes...



FINAL FIGHT

Lo que comenzó siendo la secuela del primer *Street Fighter* acabó siendo uno de los títulos que cambiaron para siempre el beat'em up, inspirado en parte por la película "Calles de Fuego". Sus gigantescos sprites siguen siendo recordados hoy en día, igual que sus tres personajes, los jefes...



STRIDER

Otro de los éxitos de CPS-1, la placa recreativa con cartuchos intercambiables. Fue un juego de plataformas y acción ninja con scroll multidireccional en un futuro distópico que, además, supuso el debut de Strider Hiryu, un icónico personaje de Capcom que también se ha paseado por otros juegos.



1984, el decisivo año del despegue en los salones

Capcom dio sus primeros pasos en las recreativas en 1983, con títulos que no calaron hondo entre los jugadores. Tuvo que esperar a 1984 para encadenar sus tres primeros "hits" en Japón, lo que hizo despegar su imparable carrera. Los títulos fueron *Pirate Ship Higemaru* (similar al *Pengo* de Sega), *Sonson* (juego de plataformas y acción inspirado en la leyenda del rey mono) y el matamarcianos *Vulgus*. Esos éxitos prepararon los salones para la llegada de *1942*, el magistral cierre de 1984 para Capcom.

» I.R.M. y su subsidiaria, Japan Capsule Computers, se reagruparon en 1981 bajo el nombre de Sambi y, el 11 de junio de 1983, Kenzo registró el nombre por el que se conocería a la compañía: Capcom, que utilizaba las primeras sílabas de "Cap-sule" y "Com-puters" para formarlo.

Su primer título comercial fue *Little League*, un juego de "medallas" (similares a las máquinas de juegos con tickets que se pueden ver en muchos salones actuales), y hubo que esperar hasta 1984 para ver la primera recreativa de verdad: el matamarcianos *Vulgus*, al que siguieron otros títulos que funcionaron muy bien en Japón, como *Sonson* o *Pirate Ship Higemaru*. Pero el "pelotazo" lo dio con *1942*, lanzado en diciembre de 1984 y que causó sensación en todo el mundo. Fue, además, el primer juego que Capcom portó a Famicom, la "NES japonesa", una labor, la de realizar ports, que Kenzo ya había empezado a





U.N. SQUADRON

Capcom nunca dejó de lado los matamarcianos y, de hecho, lanzó esta adaptación del manga homónimo antes de que acabara la década de los 80, con distintos pilotos y naves, jefes enormes... Todo se adaptó a una versión inolvidable para SNES.



WILLOW

Meses después del estreno de la película, llegó este adaptación libre del filme, en la que alternábamos el control del aspirante a mago Willow y el caballero Madmardigan, en niveles plataformeros repletos de acción y jefes finales con leves toques roleros.



CAPTAIN COMMANDO

Un beat'em up a cuatro bandas con un elenco de lo más variopinto y salado, desde un bebé a bordo de un robot a un ninja, una especie de zombi... Seguía la "plantilla" de beat'em up de Capcom, pero tenía, y sigue teniendo, algo que lo hace irresistible.



KNIGHTS OF THE ROUND

Más beat'em up del bueno, para tres jugadores simultáneos, inspirado en las leyendas artúricas. Monturas, armaduras mejorables y colosales y duros jefes son algunas de sus señas de identidad, aparte, de nuevo, de toques de rol como subir de nivel.



THE KING OF DRAGONS

El reino de Malus había sido invadido por monstruos y dragones y, en la piel de uno de los cinco personajes (caballero, bárbaro, arquero...), debíamos "limpiarlo" a golpes, con un sistema de progresión que, además, dejaba mejorar los atributos del personaje.



THREE WONDERS

El "tres en uno" de los videojuegos, que, como el título adelanta, integraba tres maravillas: un arcade de disparo y plataformas, un shoot'em up y un juego de puzles. Su estética y su variedad siguen siendo recordadas con nostalgia por muchos.



WARRIORS OF FATE

Basado en el manga Tenchi wo Kurao, este beat'em up nos transportaba a las guerras del Romance de los Tres Reinos, con personajes con habilidades muy distintas, la posibilidad de combatir a caballo, ataques especiales y un bello pixel art.



CADILLACS AND DINOSAURS

Otro beat'em up que no requiere presentación. Con multijugador para tres personas, dinosaurios, Cadillacs y centenares de golpes (así como armas, desde granadas a fusiles) se daban cita en otro clásico atemporal.



DUNGEONS & DRAGONS: TOWER OF DOOM

Tras *The King of Dragons*, Capcom consiguió la licencia de "D&D" y lanzó dos beat'em up antológicos, que recreaban el rolero universo del libro, con aventuras con múltiples caminos, posibilidad de usar hechizos/anillos...



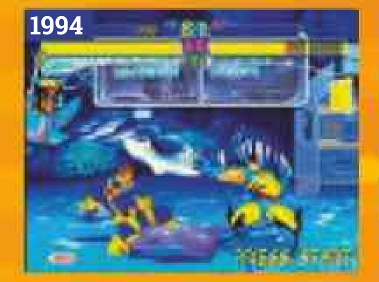
ALIEN VS PREDATOR

Recopilado en *Capcom Beat'em Up Bundle*, Capcom reunió dos de las sagas cinematográficas más recordadas en un beat'em up en el que podíamos manejar a humanos o depredadores (cada uno con mañas únicas) para acabar a palos con los aliens...



THE PUNISHER

Capcom encontró otro filón en las licencias de Marvel, algo que aún hoy sigue haciendo. Aquí, recuperó a The Punisher para ofrecer un salvaje beat'em up en el que, aparte de los golpes, las armas (algunas de fuego) eran clave. Y tenía cooperativo.



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

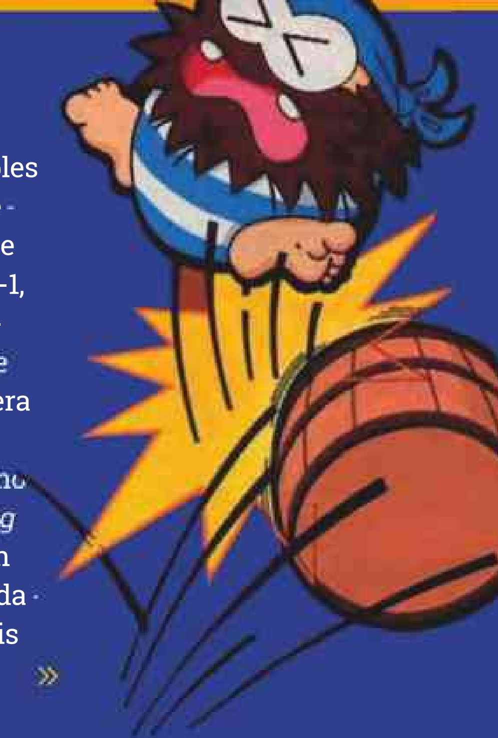
No contenta con *SFII*, del que os hablamos más adelante, Capcom también creó un gran juego de lucha uno contra uno con leyendas Marvel... Fue el primero de muchos.

poner en práctica en los tiempos de Irem, y que, al frente de Capcom, desplegó con todo su potencial, incluso con ports para microordenadores domésticos de la época, como el Commodore... aunque, pronto, se centraron en vender la licencia y que otros los realizaran.

Un éxito imparable

No hace falta que vayamos título por título, porque Capcom arrasó en los salones con títulos de sobra conocidos: *Commando, Ghosts 'n Goblins, Gun.Smoke, Bionic Commando*... Y eso, sólo entre 1985 y 1987. En esta explosión creativa y de calidad, se juntaron muchas variables, desde la concentración de grandes talentos individuales (Yoshiki Okamoto, Tokuro Fujiwara, Takashi Nishiyama...) a una modesta tecnología que, bien aprovechada, podía dar bastante de sí. Una tecnología que, relativamente pronto, Capcom desechó en favor de su propio sistema de placas recreativas, denominado Capcom Play System, o CPS, con cartuchos ROM intercambiables que permitían renovar los juegos de los muebles a precios ajustados, sin tener que cambiar toda la placa. Ese sistema fue evolucionando y tuvo tres versiones (CPS-1, CPS-2 y CPS-3) con las que se fueron mejorando el sonido, la gestión de los píxeles y los distintos planos de scroll, los efectos... El primer juego en utilizar la primera versión de CPS fue *Forgotten Worlds*, en 1988.

Capcom siguió explorando su creatividad, aunque no siempre con acierto. Dos años después de *Yie Ar Kung Fu* (y tres después de *Karate Champ*), probó suerte con *Street Fighter*, un juego de lucha uno contra uno que, dada su dificultad, su duro control (sin contar con los seis botones de ataque) y otros problemas, no triunfó... »



CUNA DE GENIOS, MONSTRUOS Y TITANES

En 45 años de historia, Capcom ha sido la cuna donde muchos de los genios del videojuego actual se han formado. Nombres propios, algunos muy conocidos, otros no tanto, pero que marcaron un antes y un después tras su paso por la compañía de Osaka.



AKIRA NISHITANI

Director y diseñador que dejó su huella en *SFII, Forgotten Worlds, Final Fight*... Se fue en 1995 para fundar Arika.



AKIRA YASUDA

Conocido como Akiman, muchos diseños, personajes y artes son suyos: *Power Stone, SFII, Darkstalkers, Final Fight*...



HIDEAKI ITSUNO

El director de *Devil May Cry 2-5, Rival Schools, Power Stone* o *Dragon's Dogma* sigue en Capcom en un nuevo proyecto.



HIDEKI KAMIYA

El desarrollador más borde de Japón es también el padre de *Devil May Cry* (y *Bayonetta*), *Okami, Viewtiful Joe*...



KANAME FUJIOKA

Es otro de los talentos de Capcom, y responsable de algunas de las alegrías más recientes, como la serie *Monster Hunter*, de la que es director. También ha diseñado objetos y personajes para diversos juegos (como *JoJo's*) y ha codirigido *Metal Gear Solid: Peace Walker.*



NORITAKA FUNAMIZU

Dirigió *The Punisher* y *Mega Twins* y participó en el diseño de decenas de juegos. En 2004, fundó Crafts and Meister.



SHINJI MIKAMI

¿Necesita el padre de *Resident Evil* y *Dino Crisis* presentación? Como productor, ayudó a que *Devil May Cry* viera la luz.



SHU TAKUMI

Director de *Dino Crisis 2*, conocido sobre todo por ser el responsable de la serie *Ace Attorney* y no tenemos... ¡OBJECTION!



TAKASHI NISHIYAMA

El padre de la lucha en videojuegos (creó *Street Fighter* para Capcom, *Fatal Fury* y *KoF* en SNK...). Fundó Dimps.



TOKURO FUJIWARA

Leyenda que, tras *Vulgus*, diseñó *Commando, Ghosts 'n Goblins, Bionic Commando*... Fuera de Capcom, creó *Tombi*.

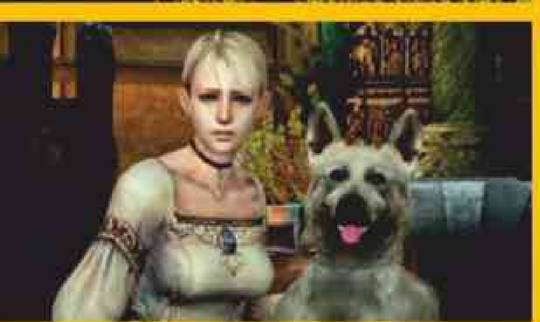


YOSHIKI OKAMOTO

Diseñó *Gun.Smoke, Willow, U.N. Squadron, Forgotten Worlds*... y produjo no menos joyas, como los primeros *RE*.







Tres joyas incomprendidas que Capcom debería recuperar

En la vasta producción de Capcom, existen algunas joyas que no llegaron a conectar con el gran público de su época por alguna razón... pero que merecen una segunda oportunidad. Nos estamos refiriendo, en primer lugar, al arcade *Black Tiger* (una mezcla de plataformas y juego de acción, al estilo *Rygar*, de dificultad considerable); en segundo lugar, a *Demon's Crest*, una suerte de *Metroid* protagonizado por Firebrand, uno de los enemigos de *Ghosts 'n Goblins;* y, en tercer lugar, a *Haunting Ground*, un atípico survival con prota femenina y can. Y, por supuesto, *God Hand* también...

» Pero el enorme éxito de *Final Fight*, en 1989, hizo que Capcom se replanteara su estrategia y apostara más por los juegos de lucha. Vio que el concepto de *Street Fighter* era bueno, pero había que pulirlo... y así lanzó en 1992 *Street Fighter II*, uno de sus juegos más exitosos, que se convirtió en un fenómeno global en todo el mundo. Su peso específico en la industria fue tal que incluso el port doméstico fue clave para ayudar a que Super Nintendo, que llegó más tarde al mercado que Mega Drive, pudiera recuperar parte del terreno perdido...

Y, hablando del mercado doméstico: Capcom siempre tuvo muy presente la importancia de las consolas. Fue una de las primeras compañías en empezar a editar sus juegos en Famicom y, gracias a licencias de Disney y juegos originales, poco a poco fue abriéndose al mercado americano y europeo. *Mega Man* y *DuckTales* demostraron que no sólo sabía hacer juegos de lucha y conversiones de sus recreativas. Cuarenta años después, y con las coin op de capa caída, incluso en Japón, Capcom sigue teniendo presencia en ambos campos.

La Capcom del presente

Como todas las compañías, Capcom ha tenido que ir adaptándose a los cambios y tendencias, algo que le ha granjeado numerosas críticas, como, por ejemplo, en el caso de los DLC. Pero, incluso así, sigue siendo una de las editoras más importantes del planeta. En su haber, tiene quince sagas multimillonarias, que incluso han contado con versiones cinematográficas, sin olvidar nunca la creatividad y la originalidad. Se ha reorganizado internamente en numerosas ocasiones, ha creado estudios, como Clover, con libertad creativa total, de la que

AMA Y SEÑORA TAMBIÉN DEL MERCADO DOMÉSTICO

Capcom no sólo ha vivido del éxito en los salones. Su división doméstica también ha alumbrado sagas y series que hoy día perduran y que son sinónimo de calidad y de apuesta segura. Además, sagas como *Resident Evil* o *Monster Hunter* están entre las más vendidas de la historia...


2006

DEAD RISING

En 2006, a la luz del lanzamiento de Xbox 360, Capcom y Microsoft firmaron en exclusiva el lanzamiento de esta original aventura, parte mundo abierto, parte beat'em up, parte survival, cuya última entrega, *DR4*, se lanzó en 2017.


2001

DEVIL MAY CRY

Es una de las sagas menos prolíficas de Capcom y, con sólo seis entregas (una olvidable), se ha ganado el favor de los amantes de los juegos de acción con mucho estilo. Kamiya sentó las bases e Itsuno las ha refinado.


1999

DINO CRISIS

El "otro" survival de Mikami en Capcom. Con tres entregas, la última floja, y algún que otro juego de disparo, es una de las sagas que están pendientes de regresar, según los rumores. Merecerlo lo merece: miedo, dinosaurios, disparos... ¿Qué puede salir mal? ¿A qué esperas, Capcom?


1989

DUCKTALES

Quien dice *DuckTales* dice todas las licencias de Disney que Capcom lanzó durante los 80 y los 90. *Ducktales* fue el primer juego que lanzó Capcom para NES en Estados Unidos. Fue un éxito que tuvo un remake hace unos años.


1987

MEGA MAN

Una de las sagas más veteranas, y que sigue en activo (tras más de 30 juegos), en la que intervino otra figura clave de Capcom, Keiji Inafune, ya fuera de la compañía.


2004

MONSTER HUNTER

Aunque el éxito mundial de las cacerías multijugador de monstruos le ha llegado en PS4 y Xbox One con *MH World*, es un claro ejemplo de que "el que la sigue la consigue". En 2004, debutó en PS2 con más pena que gloria... Gloria que le llegó con las entregas portátiles de PSP y 3DS.


2001

ONIMUSHA

Producido durante el mandato de Inafune en Capcom, esta saga de corte feudal nipón acabó siendo igual o más exitosa fuera de Japón. Llegó incluso a tener cameos de actores europeos como Jean Reno. Este año, se lanzó un remaster, ¿una pista de algo?


2001

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

Las desventuras del abogado más conocido de las consolas son también un valor seguro para Capcom. Juegos para todo tipo de públicos, sencillos y con unas historias y misterios apasionantes. Y eso que no nos llegan todos...


1996

RESIDENT EVIL

Otra de las sagas estrella de la casa, que sigue explorando nuevas vías (como con *RE7*) y recuperando entregas clásicas puestas al día, ya sean remakes o remasters. Y que no paren, oiga...


1992

STREET FIGHTER

Aunque la última entrega pinchó un poco en su lanzamiento, hablamos de uno de los referentes de la lucha, que sigue tan vivo como el primer día, y con un apartado técnico impresionante. Está por ver qué camino se tomará con las siguientes entregas...

han surgido obras únicas como *Okami* o *God Hand*... Y, ahora, tras un periodo en el que parecía haber perdido el rumbo, ha vuelto a encadenar éxito tras éxito, lo que la ha vuelto a poner en el foco. *Resident Evil 7*, con su vista subjetiva y su compatibilidad con realidad virtual, fue el revulsivo en 2018. Desde entonces, como siempre, ha conseguido alternar su presente más actual con su pasado más recordado. Sólo así se explica que, en 2018, lanzara *Monster Hunter World*, la entrega más vendida de toda la saga hasta la fecha, junto a *Capcom Beat'em Up Bundle* (un recopilatorio de recreativas de los 90), el recopilatorio por el 30º aniversario de *Street Fighter* y *Mega Man 11*, mientras que, en 2019, ha abierto fuego con el remake de *Resident Evil 2*, *Devil May Cry 5*, *Onimusha HD* o *Dragon's Dogma* para Switch. De seguir así, el futuro está asegurado para otros 40 años más. ■

Street Fighter II, el fenómeno global que surgió de un fracaso

El lector avispado habrá notado que faltaba *Street Fighter II* en el apartado de los éxitos recreativos en una década. Pero hay una razón: su éxito fue tan grande (tanto como para ser un fenómeno global) que merecía un hueco aparte. Lo más curioso de todo es que *SFII* surgió del fracaso de su antecesor, en el que ya estaban los mimbres (uno contra uno, hadokens...), pero que no llegó a calar entre el público por diversos factores (control duro, máquinas que se rompían...). La secuela, simplemente, arrasó.





La película de Tim Burton causó una fiebre sólo comparable a la provocada por las películas del Universo Marvel en la última década.

AÑO 1989-1990 **COMPAÑÍA** Sunsoft **FORMATOS** NES - Game Boy - Mega Drive - PC Engine

BATMAN

SUNSOFT, AL SERVICIO DE LA BATMANÍA

Algunos lo recordaréis perfectamente y otros ni siquiera habríais nacido por aquel entonces. Hace 30 años que se estrenó en los cines el Batman de Tim Burton, una película que desató una fiebre, la Batmanía, que no tardó en propagarse a través de cómics, libros, juguetes, música (Prince se hizo de oro con la banda sonora) y, por supuesto, videojuegos. Mientras Ocean se forraba con la adaptación de la película para los ordenadores de la época, Sunsoft hizo lo propio en las consolas, produciendo cinco títulos a medida de cada máquina. Todos ellos tenían dos puntos en común: su protagonista y unas melodías absolutamente magistrales.

La primera entrega en llegar a las tiendas fue la de NES (en Japón en diciembre de 1989 y en Occidente en 1990), que deslumbró por la estupenda animación de Batman (verle tomar impulso desde las paredes nos dejó sin palabras). Sunsoft se tomó bastantes libertades respecto a la película, en especial en lo referente a sus robóticos enemigos, pero dejó para la posteridad una de las mejores bandas sonoras de la historia de NES, compuesta por Naoki Kodaka. La música de la entrega para Game Boy (a manos de Kodaka, Nobuyuki Hara y Shinichi Seya) tampoco le iba a la zaga. Sunsoft entendió a la perfección las características de la portátil de Nintendo y convirtió el juego en un plataformas protagonizado por un diminuto y encantador Batman ¡armado con una pistola! Su mecánica de disparar a los bloques para convertirlos en plataformas sigue siendo absolutamente brillante.

Un cambio repentino

El número de septiembre de 1989 de Famitsu avanzó las primeras imágenes del futuro *Batman* de PC Engine, también a manos de Sunsoft. Esa versión se canceló y el juego que llegaría finalmente a las tiendas niponas, en 1990, presentó un diseño y unas mecánicas completamente diferentes a lo mostrado por la revista. En lugar de la esperada mecánica de acción 2D, Sunsoft lanzó en la consola de NEC un simpático arcade con vista isométrica en el que debíamos recorrer una sucesión de laberintos mientras recogíamos los cosméticos adulterados por el Joker. Una vez más, la música era soberbia y compartía algunos temas utilizados en las otras versiones.

La última adaptación de la película firmada por Sunsoft fue la de Mega Drive, que se benefició, una vez más, de las cristalinas melodías compuestas por Naoki Kodaka. El cartucho tenía detalles geniales, como la secuencia con la que se remataba el nivel ubicado en el Museo de Arkham, pero tanto a nivel técnico como jugable estaba por debajo del resto de entregas creadas por Sunsoft. Además, a Europa llegó sorprendentemente tarde, en 1992, dos años después de su lanzamiento en Japón, lo que no lo benefició en absoluto. Aun así, la versión japonesa, con su pequeña caja, es todo un tesoro para coleccionistas.

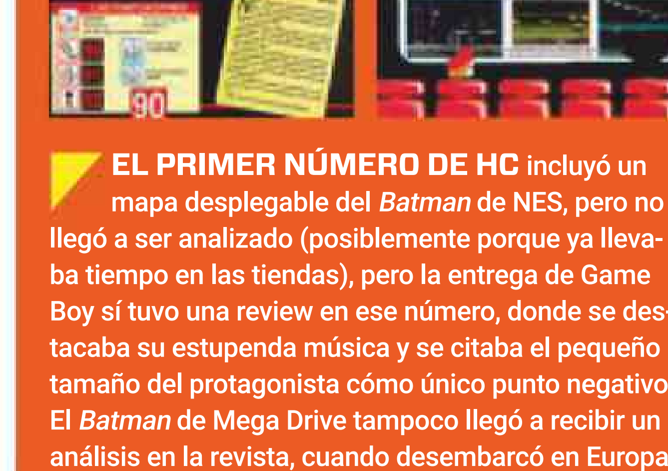


ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 1/8 **AÑO** 1991-1992

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis





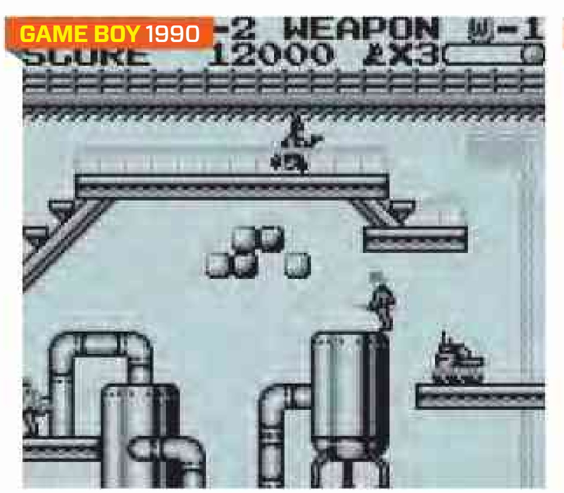
EL PRIMER NÚMERO DE HC incluyó un mapa desplegable del *Batman* de NES, pero no llegó a ser analizado (posiblemente porque ya llevaba tiempo en las tiendas), pero la entrega de Game Boy sí tuvo una review en ese número, donde se destacaba su estupenda música y se citaba el pequeño tamaño del protagonista cómo único punto negativo. El *Batman* de Mega Drive tampoco llegó a recibir un análisis en la revista, cuando desembarcó en Europa dos años más tarde, pero sí apareció reseñado en un reportaje sobre videojuegos basados en películas, con dos páginas repletas de pantallas del juego.

MEGA DRIVE 1990



El *Batman* de Mega Drive tenía buenos detalles, como las fases a bordo del Batmóvil y el Batwing, pero tanto a nivel gráfico como en jugabilidad estaba por debajo del resto de entregas creadas por Sunsoft.

GAME BOY 1990

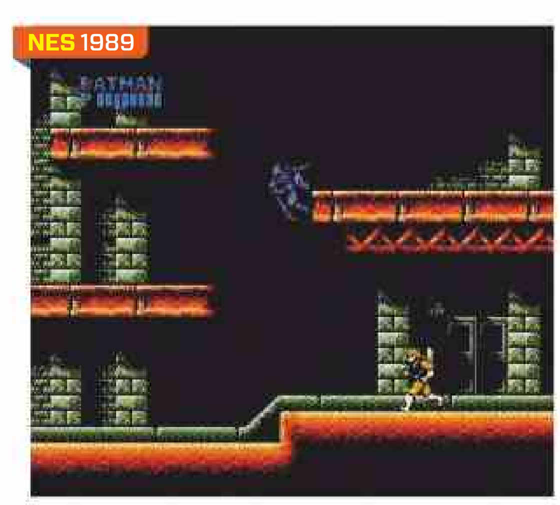


PC ENGINE 1990



SUNSOFT EXPRIMIÓ A CONCIENCIA EL ÉXITO DE LA PELÍCULA

NES 1989

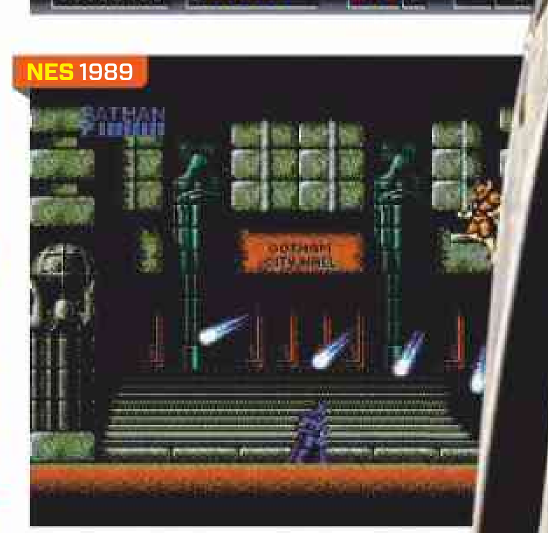


MEGA DRIVE 1990

PC ENGINE CANCELADO



NES 1989







PENDULO STUDIOS

PASIÓN POR LAS AVENTURAS GRÁFICAS

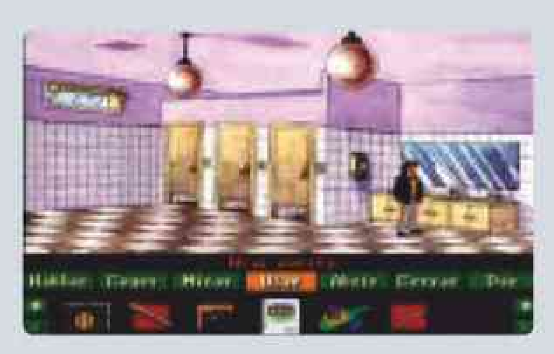
No lo tuvo nada fácil, e incluso estuvo a punto de desaparecer en un par de ocasiones, pero este estudio español sigue en la brecha... y en plena forma.

En 1993, el desarrollo español de videojuegos no pasaba por su mejor momento. El éxito de las consolas había dejado en la cuneta a la mayoría de los estudios y sólo Dinamic Multimedia (con su *PC Fútbol*), Bit Managers (con sus encargos para Infogrames) y Gaelco y sus recreativas (algunas facturadas por supervivientes de la talla de Zeus y Zigurat) lograban hacer frente al torrente de lanzamientos que llegaban del exterior. Ese mismo año, un nuevo jugador se unió a la partida, con un objetivo de lo más ambicioso: competir con las aventuras gráficas de LucasArts. La ópera prima de Pendulo Studios, *Igor: Objetivo Uikokahonia*, debutó en las tiendas en el verano de 1994, bajo el sello de DroSoft, dejando un buen sabor de boca a los aficionados al género, aunque no tuvo el éxito de ventas que esperaban. A pesar de todo, no tiraron la toalla y se lanzaron a una producción aún más ambiciosa, *Hollywood Monsters*, en la que invirtieron casi tres años de trabajo. Dinamic Multimedia lanzó el juego en 1997 y arrasaron en nuestro país, encadenando en sucesivas reediciones más de un cuarto de millón de unidades vendidas. Con *Runaway*, lograron asaltar por fin el mercado internacional. Y eso que la quiebra de Dinamic casi acaba con Pendulo, pero lograron recuperar los derechos del juego para firmar dos secuelas, igual de exitosas, que supusieron el primer desembarco del estudio en consolas. En 2011, llegaría *Hollywood Monsters 2* (conocido fuera de nuestras fronteras como *The Next Big Thing*), para el que contaron con el apoyo de la compañía gala Focus Home Interactive, y, un año más tarde, llegaría *New York Crimes* (*Yesterday* para los foráneos). Tras flirtear con el público casual con *Hidden Runaway* en 2012 y pasar por otro nuevo bache económico, el estudio volvió a dar señales de vida en 2016, aliándose con Microids para lanzar *Yesterday Origins*. La compañía francesa fue la que les propuso su siguiente obra, la adaptación a videojuego del popular cómic Blacksad, que llegará a las tiendas el próximo septiembre. Un nuevo capítulo en la historia del estudio más longevo de nuestro país. Han pasado por muchos apuros, pero, sin duda, son unos auténticos supervivientes.

PESE A LAS DIFICULTADES, PENDULO ES NUESTRO ESTUDIO MÁS LONGEVO

26 AÑOS DE JUEGOS INOLVIDABLES

La trayectoria de Pendulo Studios es un auténtico "tour de force" en el que tuvieron que superar no pocos apuros económicos, aunque siempre lograron salir a flote para seguir creando magia



IGOR: OBJETIVO UIKOKAHONIA

1994 PC

La ópera prima de Pendulo estuvo a punto de no ver la luz, debido a las estrecheces económicas del estudio, pero, al final, lograron lanzar la primera aventura gráfica facturada en España. Toda una proeza, con notables influencias de los clásicos de LucasArts.



HOLLYWOOD MONSTERS

1997 PC

El primer gran pelotazo, tanto a nivel de ventas como de crítica, de Pendulo Studios. Todo un homenaje a las viejas películas de terror de Universal, que ofrecía una notable evolución, tanto a nivel narrativo como técnico, respecto a su anterior juego. Su tema principal fue obra del grupo La Unión.



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

2001 PC

Con *Runaway*, el estudio español por fin pudo asaltar los mercados internacionales, algo que se le había negado en sus dos anteriores creaciones. Esta divertida aventura con alma de road movie llegó a vender 600.000 copias sólo en Europa. Se dice pronto.



RUNAWAY 2: EL SUEÑO DE LA TORTUGA

2007 PC-DS-Wii

La quiebra de Dinamic estuvo a punto de llevarse consigo a Pendulo, pero el estudio finalmente logró recuperar los derechos de la serie para lanzar esta secuela, la primera en ver la luz en consolas. En 2013, recibiría una adaptación para dispositivos iOS.



RUNAWAY 3: A TWIST OF FATE

2010 PC-DS

La tercera, y última, entrega de la serie *Runaway* desplegó un mejorado entorno gráfico, que lo acercó aún más a la estética de dibujo animado que perseguían sus creadores desde el principio de la saga. La versión para DS vio la luz unos meses más tarde que la de PC.



HOLLYWOOD MONSTERS 2

2011 PC

Conocido fuera de nuestras fronteras como *The Next Big Thing*, nos llevaba a una realidad alternativa en la que los monstruos convivían con los humanos, mientras trabajaban como actores en la industria de Hollywood. A lo *Roger Rabbit*, pero con vampiros.



NEW YORK CRIMES

2012 PC

Bautizado como *Yesterday* en el extranjero, en este thriller debíamos investigar la muerte de unos sin techo a manos de un psicópata, con la ciudad de Nueva York como telón de fondo. A lo largo del juego, podíamos controlar a tres personajes, incluyendo al enigmático y amnésico John Yesterday.



YESTERDAY ORIGINS

2016 PC-PS4-XBOX ONE-SWITCH

Esta combinación de precuela y secuela nos desvelaba el origen de John (remontándonos hasta los tiempos de la mismísima Inquisición) para, después, saltar 500 años en el futuro, hasta el París de nuestros días. Fue el primer juego de Pendulo Studios en aparecer en las consolas de la actual generación.



BLACKSAD: UNDER THE SKIN

2019 PC-PS4-XBOX ONE-SWITCH

Lo próximo de Pendulo va a ser de aúpa: la adaptación del cómic de culto creado por los españoles Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, ganadores de varios premios Eisner. Aroma a cine negro en un mundo habitado por animales antropomórficos.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



“Esta simpática amiguita campa a sus anchas por Japón en el verano, así que estoy haciendo las maletas y tiro para Alicante. No por la playa: me voy a Ibi a visitar el Museo del Videojuego Arcade. Nos vemos allí.”

Yen

¡Yo quiero la TurboGrafx!

Hola, Yen. En el último número de Hobby, indicáis que Konami va a lanzar la PC Engine Core Grafx Mini, pero yo he visto en internet que, además, sacan la TurboGrafx Mini y la PC Engine Mini... Yo tuve de pequeño una TurboGrafx (que no sé ni cómo llegó a mi casa ni cuándo salió).

■ Me gustaría comprar esa consola, que es la que tenía de pequeño. ¿No se va a vender aquí o qué?

Bueno, básicamente, hablamos de la misma consola, con distinta carcasa y algunas diferencias en sus componentes. La verdad es que, entre revisiones y modelos japoneses, americanos y europeos, todo es un poco caótico. La consola original de NEC fue la PC Engine, que sólo tenía salida de antena. Poco después, se lanzaron la Core Grafx y la Core Grafx II, que ya tenían salida AV. La PC Engine se vendió en Europa y en EE.UU. como TurboGrafx, con un diseño diferente.



■ **TurboGrafx** es la PC Engine que se vendió oficialmente en Europa (funcionó especialmente bien en Francia). Su versión Mini se pondrá a la venta para el mercado americano.



■ **La Core Grafx Mini** es el modelo de PC Engine que se pondrá a la venta en Europa. Básicamente, es igual que la PC Engine y la TurboGrafx, aunque por fuera parezcan muy distintas.

Una característica de estas consolas es que fueron las primeras en disponer de unidad de CD-ROM adicional, aunque nunca llegó a Europa de manera oficial. De hecho, la TurboGrafx no era compatible con esta unidad de CD, pese a ser básicamente la misma consola que PC Engine. Y se me olvida el modelo Duo, que era la PC Engine con el CD integrado. Para complicar las cosas, se lanzó un modelo más, PC Engine Shuttle, que no era más que una PC Engine con un diseño más "espacial". Hubo incluso un modelo semiportátil (con pantalla), llamado LT, y otro modelo portátil, GT, que en Occidente se vendió como TurboExpress. La SuperGrafx fue el último modelo lanzado y era más potente que el PC Engine original.

Aclarado esto, es verdad que Konami va a lanzar los tres modelos: PC Engine, PC Engine Core Grafx y Tur-

? LA PREGUNTA DEL MES

¿Me compro una consola actual o espero a las nuevas?

■ **Tenía pensado comprarme una consola nueva, porque ya no me vale con PS3 y leer Hobby Consolas, pero, a estas alturas, no sé si esperarme a la siguiente generación. ¿Tú qué opinas, Yen?**

Bueno, si te esperas, sabes que te tocar tener paciencia hasta finales del año que viene, si todo va bien. Yo soy más de disfrutar del momento: no me imagino diecisiete meses sin nada a qué jugar... Yo me compraría una ahora, cualquiera. PS4 y Xbox One tienen unos precios irresistibles actualmente, y juegos buenísimos a un gran precio, sobre los 20 euros. Podrías aguantar varios años, como has hecho con PS3, aunque es cierto que PS5 y Scarlett serán retrocompatibles... Tu otra opción es una Switch, que sabes que no se te va a quedar obsoleta en año y pico y, además, te la puedes llevar adonde quieras. Piénsatelo bien y elige la que mejor se adapte a tus gustos.

Iván García Luengo



¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es



Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



■**Alien Crush** y su segunda parte, *Devil Crush*, son de los mejores juegos de PC Engine. Se trata de una serie de pinballs muy divertidos, rápidos y realistas.

boGrafx-16 (la de EE.UU.), pero no en todos los territorios. En Europa, se va a vender la Core Grafx Mini; en Norteamérica, la TurboGrafx-16 Mini; y en Japón, la PC Engine Mini. Si quieres otro modelo que no sea el europeo, tendrás que comprarlo de importación.

■■Además, recuerdo un pinball que me tenía enganchadísimo y un juego de tenis que era una pasada. ¿Sabes cuáles eran y si estarán incluidos? ¿Cuándo estará a la venta?

Tengo buenas noticias: está confirmado *Alien Crush*, que puede ser el pinball que recuerdas. Aunque también podría ser su "secuela", *Devil Crush*... Respecto al de tenis, seguro que te refieres a *Final Match Tennis*. Tienes un gusto exquisito: coincide con el mío. En cuanto a la fecha de salida, se acaba de confirmar que se lanzará el 19 de marzo, a un precio de 90 €. El catálogo constará de 50 juegos, de los cuales veinticuatro estarán en inglés y veintiséis en japonés, debido a tantas versiones que hubo de la máquina y a que muchos juegos no salieron de Japón.

Fran Belmonte

Preguntando un poco de todo

¡¡¡Hola, Yen!!! Soy un lector joven, os conozco desde 2015 y siempre he tenido la ilusión de escribirte. Y bueno, aquí estoy para hacerte unas preguntitas.

■Me gusta el nuevo *Watch Dogs*, pero me preguntaba si sería estilo *GTA V*.

Hola. Siempre es un placer que nos escriban lectores jóvenes, así que no tardes otros cuatro años en volver a hacerlo... Sobre tu pregunta, si con estilo *GTA V* te refieres a un mundo abierto donde puedes elegir qué hacer y cómo, la respuesta es sí: es estilo *GTA*. Eso sí, aquí puedes "contratar" a cualquiera que te encuentres por la calle, y las mecánicas se basan más en la infiltración y el hackeo.

■■A mí me encanta jugar con mis amigos, así que te quería preguntar si *Halo Infinite* tendrá pantalla dividida.

Como sabrás, 343 Industries decidió cambiar el motor gráfico que se usaba en la serie desde hace años. Crear este nuevo motor, el Slipspace Engine, ha llevado tres años, pero el aumento de potencia que supone va a permitir el regreso de la pantalla partida a la saga. La desaparición de esta opción en *Halo 5: Guardians* no sentó muy bien, y 343 ha querido recuperarla, como otra muestra de que *Infinite* va a ser un regreso a las raíces de la serie.

■■■¿Crees que van a sacar alguna remasterización de *Gears of War*?

No. Ya se lanzó en 2015 *Gears of War: Ultimate Edition*, un remake-remaster para Xbox One y PC del primer juego de la saga, y el resto de entregas se pueden jugar también en Xbox One gracias a la retrocompatibilidad.

■■■■Estoy supercontento de que Keanu Reeves esté en *Cyberpunk 2077*. ¿Crees que el juego saldrá para Switch o Stadia?

»

■**Gears of War: Ultimate Edition** es el remake del primer juego de esta saga de disparos con coberturas y se lanzó en 2015 para One y PC.



HALO INFINITE PRESENTARÁ UN NUEVO MOTOR GRÁFICO QUE, ENTRE OTRAS COSAS, FACILITARÁ EL REGRESO DE LA PANTALLA PARTIDA A LA SAGA



VUESTRA OPINIÓN

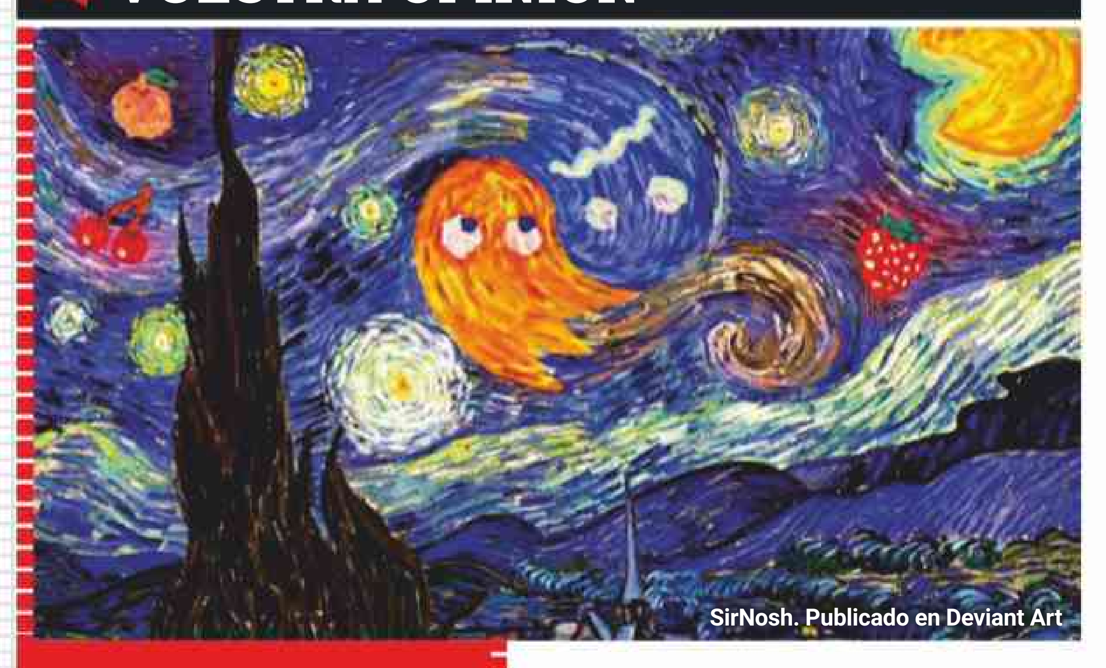


Indeseable, pero inevitable

Víctor Gonzalo

Después de ver cómo el streaming está siendo noticia mes tras mes y de darle muchas vueltas, he llegado a una disgustosa y sencilla conclusión: el streaming es indeseable para muchos, pero es inevitable. Cuando vemos los datos técnicos de las próximas máquinas de Sony y Microsoft, nos damos cuenta de que se están preparando consolas con hardwares extremadamente potentes, y claro: a hardware más sofisticado, precio más alto. Si siguiéramos con consolas físicas de manera indefinida, acabaríamos por tener que pagar un pastón por una de ellas. ¿Y qué soporte deberían usar? Estamos viendo que los blu-ray se están quedando cortos. Podrían optar por el blu-ray 4K, pero no tardarían mucho en quedarse cortos de nuevo. Y volvemos a lo de antes: a software más extenso, precio final más alto. Bueno, ya sé que estoy hablando de un futuro quizá muy lejano, pero que, tarde o temprano, puede llegar. Al final, creo que, cuando Yves Guillemot y Michael Pachter coincidían en que la próxima generación de consolas debería ser la última, lo decían con conocimiento de causa. En fin, no me gusta nada pensar que las consolas puedan desaparecer, pero tampoco puedo descartar que esto suceda. Agradecimientos a todos los redactores de Hobby Consolas por vuestro excelente trabajo. Sobre todo a ti, Yen.

VUESTRA OPINIÓN


SirNosh. Publicado en Deviant Art

¿Son arte los videojuegos?

Lucas Lozano
Hola, Yen. Te escribo para exponer una opinión que creo que no va a ser del agrado de todos, pero que llevo bastante tiempo mascullando. Me refiero a la tendencia que hay últimamente a calificar el videojuego como arte. Si nos remitimos a la definición de arte del diccionario, arte es la "manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros". Obviamente, si nos ceñimos a esta definición, el videojuego es un arte y no tengo nada que objetar. Sin embargo, no estoy de acuerdo con los que quieren elevar el videojuego al rango de arte mayor, o sea, incluirlo en las bellas artes, como la escultura, la música, la arquitectura o la literatura. Primero, porque el videojuego es una obra colectiva en la que participan diversos artistas; segundo (que viene a ser lo mismo), porque en realidad está compuesto por todas esas artes mayores: es la suma de todas ellas. Me explico: hay literatura en la historia, música en la BSO, arquitectura, escultura y pintura en el diseño de los escenarios, y en casi todos los juegos hay ciertas coreografías de personajes que se podrían englobar dentro de la danza. Tampoco estoy de acuerdo en que se diga que el cine es el "séptimo arte", y el razonamiento sería el mismo. Ya lo dijo Kojima: "el arte es lo que encontramos en los museos, ya sea una pintura o una escultura. Lo que yo hago, lo que los creadores de videojuegos están haciendo, es dirigir el museo".

» Está complicado que salga para Switch, viendo la tremenda carga gráfica del juego. De hecho, no creo que en PS4 y Xbox One se vea como se ha visto en los PC donde se ha mostrado la demo. A priori, parece un juego demasiado grande para Switch. Sobre lo de Stadia, no está tan claro. De momento, *Cyberpunk 2077* no está confirmado para la plataforma, pero, hace meses, desde CD Projekt RED se comentó que estaban en conversaciones con Google para incluir este esperadísimo RPG en el servicio de juego por streaming. Si quieres que me moje, yo creo que sí va a estar en Stadia.

Roi Domínguez

Una ronda de dudas veraniegas

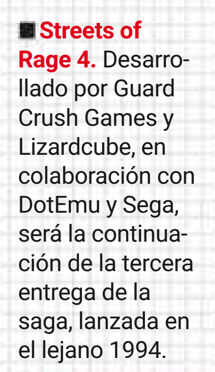
Aloha. Hace tiempo, escribí preguntando si el bueno de Sir Daniel Fortesque cobraría vida de nuevo. Tras saber la noticia, no quepo en mí de gozo, pues guardo gratos recuerdos del original. Bueno, Yen, aquí mis dudas:

■ ***Streets of Rage*** **(especialmente el *2*, que jugaba con mi hermano mayor) es nostalgia pura para mí. Van aportando nuevos datos de la cuarta entrega y servidor está con ganas de repartir estopa. ¿Fecha aproximada? ¿Añadirán a Max al plantel?**

Pues mira, tus deseos se han hecho realidad y el esqueleto más marchoso de los 90 está a puntito de regresar. Yo también lo recuerdo con gran cariño.



■ **Cool Spot** era un fresco y original plataformas de la época de las 16 bits, diseñado por Dave Perry.





■ **Streets of Rage 4.** Desarrollado por Guard Crush Games y Lizardcube, en colaboración con DotEmu y Sega, será la continuación de la tercera entrega de la saga, lanzada en el lejano 1994.

En cuanto a *Streets of Rage 4*, no tiene aún fecha, pero confío en que puedan darla en la Gamescom, que se celebra en agosto. Tampoco se sabe nada de Max Thunder. Por ahora, los dos únicos personajes anunciados son Axel y Blaze, aunque el arte del juego deja entrever a una mujer con una guitarra y a un hombre con un brazo biónico. Lo que sí te puedo decir es que la gente que trabaja en el juego (Lizardcube) merece toda mi confianza después del trabajo que hizo con *Wonder Boy: The Dragon's Trap*. Y sí, yo también estoy deseando volver a repartir estopa.

■■ **Citando clásicos, un gran favorito en mi top, con aire veraniego y que parecía hacerle la competencia a Fido Dido, es Cool Spot. Y no oigo hablar de él. Sería genial que volviese aquella entrañable y pasota pastilla roja con gafas de sol... u otro proyecto con aire similar.**

Me hablas de uno de los plataformas más chulos y peculiares de la época de los 16 bits, diseñado por el mismísimo David Perry. Tiene gracia que menciones lo de Fido Dido, porque se supone que Cool Spot era el punto rojo del logo del refresco 7 Up y era la "mascota" oficial de la marca en EE.UU. En Europa, se eliminó esta referencia, para evitar confusiones, porque aquí Fido Dido se consideraba la mascota del refresco. O sea que sí le hacía la competencia. De hecho, también se planteó un juego de Fido Dido para Europa. Sin embargo, cuando estaba casi terminado, se canceló. Nunca se supo por qué, y el caso es que no era malo. Dicho esto, no hay nada que me haga sospechar que se vaya a hacer un remake o un reseteo de *Cool Spot*, pero, según está el patio, tampoco voy a pillarme los dedos... Plataformas 2D hay muchísimos hoy día, pero casi todos pasan por el panorama indie. Date una vuelta por cualquier tienda digital y disfruta explorándola.

CYBERPUNK 2077 VA A SER UNO DE LOS JUEGOS MÁS IMPORTANTES DE 2019, POR SUS OPCIONES JUGABLES Y POR SU COMPLEJO MUNDO ABIERTO

Vería con buenos ojos que se retomara el hilo argumental tanto de *Ratchet & Clank* como de *Jak and Daxter*, dando continuidad a su trama principal. ¿Veremos algún regreso?
No lo creo. Con la fiebre por lo retro que estamos viviendo, todo es posible, pero no me imagino secuelas directas. *Ratchet & Clank* ya tuvo un remake y, si se continuara con la saga, el argumento partiría de ahí. Respecto a *Jak and Daxter*, los disfruté tanto que los dejaría tranquilos. Como mucho, un remake del segundo, que fue glorioso. Claro que detrás estaba Naughty Dog...
Y, dado que *Metal Gear* y *Silent Hill* (dos de mis amores) se sumieron en el letargo, tal vez infinito, deposito mi fe en *Death Stranding*, de Kojima. Intuyo algo grande de él; espero no equivocarme. Es todo: un fuerte abrazo con afecto. Bye.
Tiene muy buena pinta, la verdad, y yo espero grandes cosas del juego. Ya veremos cómo acaba, pero estoy seguro de que, como ya he dicho en alguna ocasión, va a ser el típico juego que levante tantos amores como odios. Respecto a *Silent Hill* y *Metal Gear*, prefiero que duerman el sueño de los justos a que hagan algo que nos obligue a rechinar los dientes.
Iván García González

Disfrutar de la mejor acción sin internet

¡Hola, Yen! Os he leído bastante y he aprovechado para hacerte una pregunta.

Me quiero comprar *Borderlands 3* cuando salga, *Far Cry 5, The Walking Dead: The Final Season y State of Decay 2*. ¿Sabes si se necesita internet para jugar a esos juegos?
Hola, espero que alguna vez me matices eso de "bastante"... ¡Tienes que leernos siempre! Bromas aparte, vamos con tus preguntas. Algunos de los juegos de tu lista tienen su gracia, precisamente, jugando en cooperativo online, como *State of Decay 2* y *Borderlands 3*, que aceptan hasta cuatro jugadores simultáneos. Puedes jugar sola, pero no va a ser lo mismo y te vas a perder gran parte de la gracia. *Far Cry 5* puede jugarse también en cooperativo, en este caso sólo dos jugadores, aunque sí está más centrado en la campaña individual. *The Walking Dead* es el único que no está pensando para jugarse online. Si éste es el tipo de juegos que te gusta, más vale que vayas pensando en hacerte una suscripción a Xbox Live...
Elizabeth



Juegos como Borderlands 3 o *State of Decay* están pensados para disfrutarse en compañía. Si es el estilo de juego que te gusta, debes replantearte lo de jugar online.



Bleeding Edge va a tener un estilo de juego parecido al de *Overwatch*, con héroes muy carismáticos.

De juegos de rol y tortazos por equipos

¡Hola, Yen! Os conozco desde hace cinco años y siempre me ha encantado tu sección. Tengo un par de preguntas y me gustaría que me las respondieras.

¿El estilo de *Cyberpunk 2077* va a ser de mundo abierto?
Sí, va a ser un mundo abierto y nos va a dar tanta libertad que, incluso, podremos optar por acabarnos el juego sin matar a nadie, jefes finales incluidos. Es uno de los proyectos más ambiciosos que he visto en muchísimo tiempo, tanto por opciones jugables como por la complejidad de ese mundo abierto, que promete dejarnos pasmados.
¿*Bleeding Edge*, de Ninja Theory, va a ser parecido a *Overwatch*?
Pues eso parece. Es un juego pensado para competiciones de cuatro contra cuatro, con personajes de características bien diferenciadas que habrá que combinar en el equipo. Habrá diferencias, como un mayor peso del cuerpo a cuerpo, pero sí: será tipo *Overwatch*.
Classic RRD

VUESTRA OPINIÓN

Absurda guerra de las consolas

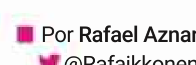
Miyamoto Musashi
Estimado Yen. Después de más de treinta años jugando, tengo una teoría que yo llamo "los diez oros": cada consola, en su vida útil, tiene al menos diez juegos que justifican su compra. Por eso, en cada generación, yo adquiero todas. Dicho esto, me sorprende y molesta que se diga en foros y páginas especializadas que, concretamente, PS4 Slim se ve mejor que Xbox One S. He realizado la inversión de adquirir *Dark Souls 3* y *Sekiro* en ambas máquinas, y te puedo asegurar que en la segunda mejoran notablemente la iluminación, las texturas y la viveza de los colores, cuando en estos foros se afirma lo contrario. ¿A qué se debe esto? ¿Desinformación? ¿Intereses creados? ¿Ceguera causada por partidismos absurdos? No lo sé, pero, aun siendo un tema menor, y opinando que cada consola tiene sus pros y sus contras, los multi los compro para mi Xbox One S porque se ven mejor.

YEN
Lo primero, alabar tu buen criterio. Estoy de acuerdo contigo en lo de que todas las consolas tienen juegos que justifican su compra. Yendo a tu enfado, vas a leer de todo por ahí... Cualquiera puede opinar, y hay mucho fanatismo que se traduce en defender a "tu marca" a ultranza, sea o no verdad lo que afirmas. Sobre en cuál se ven mejor los juegos, yo también opino que, en general, se ven mejor en Xbox One S, pero no me parece que sea una diferencia como para discutir.



■ 30 DE AGOSTO ■ SUPERMASSIVE GAMES (BANDAI NAMCO) ■ AVENTURA

Man of Medan




■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

HABÍA UNA VEZ UN BARQUITO TERRORÍFICO...

Ya lo decía la cancioncilla infantil: "había una vez un barquito chiquitito que no sabía navegar". Algo así debieron de pensar en Supermassive Games, sólo que cambiando el adjetivo "chiquitito" por "terrorífico", para desarrollar su nuevo y ambicioso juego.

Este estudio británico nos sorprendió gratamente, allá por 2015, con *Until Dawn*, una aventura que replicaba la filosofía de los juegos de David Cage (gráficos de cine y bifurcaciones narrativas en base a decisiones y quick time events), pero con una ambientación de terror. Ahora, tras varios años haciendo medianías para PS VR, como *The Inpatient*, *Team Bravo* o *Tumble VR*, el equipo ha decidido volver a hacer lo que mejor se le da, aliándose para ello con Bandai Namco, lo que supondrá su salto al formato multiplataforma, tras casi toda una vida ejerciendo como second party de Sony.

La envergadura del proyecto es colosal, pues Supermassive ha apostado por hacer una colección de juegos de terror, englobados bajo la denominación de *The Dark Pictures Anthology*. La idea es lanzar hasta ocho títulos independientes entre sí (a priori, cada dos años), que tocarán diferentes palos y ambientaciones del género, cada uno con sus propios protagonistas.

¡Hasta podría ser un barco!

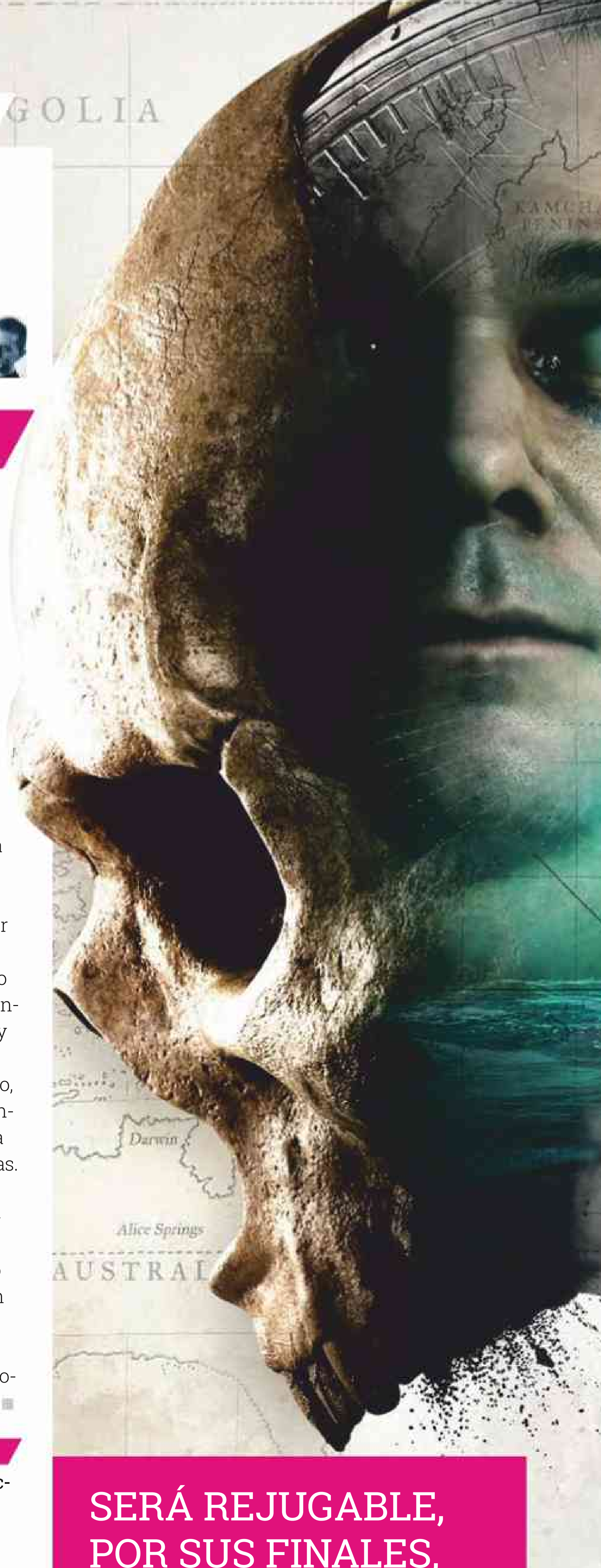
El primero de esos juegos es *Man of Medan*, que apostará por las historias de barcos fantasma, concretamente por una basada en un navío maldito que habría existido en la realidad: el Ourang Medan, cuya tripulación murió en extrañas circunstancias en 1947, en el Pacífico. Cinco jóvenes irán en su busca y acabarán viviendo una pesadilla.

El juego durará entre cuatro y cinco horas, pero sólo costará 30 euros y será tremendamente rejugable, por varios motivos: los diferentes finales (cada personaje podrá sobrevivir o morir, según cómo juguemos), la existencia de una segunda vuelta (en la que habrá nuevos personajes, escenas y perspectivas de los hechos) y, sobre todo, ¡la presencia de multijugador! Por un lado, podremos jugar online con un amigo, de modo que cada usuario adoptará el rol de un personaje, jugando en paralelo (a veces se cruzarán y a veces, no). Por otro lado, habrá un multijugador local más rudimentario, en el que se fomentará que hasta cinco personas se pasen el mando para encarnar a los diversos protagonistas.

En general, se mantendrán todas las bondades de *Until Dawn*, como unos gráficos hiperrealistas (se ha contado con actores reales como Shawn Ashmore, al que ya vimos en *Quantum Break*), un sonido que potenciará la tensión (con doblaje al castellano) y sustos por doquier, sazonados con gore y mucha oscuridad. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Un juego con tales valores de producción por 30 € es una ganga. Ya soñamos con las pesadillas de su buque.



SERÁ REJUGABLE, POR SUS FINALES, POR SU SEGUNDA VUELTA O POR SU MULTIJUGADOR ONLINE Y LOCAL

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB master
"Disfruté con Until Dawn, y éste parece igual, pero debajo del mar, así que, por mi parte, compra asegurada."

@tycho_fan
"Con la llegada de Man of Medan, estoy revisitando Until Dawn y me parece que no se le ha hecho justicia frente a los juegos de David Cage."

@ThraxxMedia
"He visto un vídeo sobre la historia del Ourang Medan, el barco cuya tripulación murió misteriosamente en 1948... ¡y ahora estoy expectante!"



Brad, Alex, Julia, Fliss y Conrad (de izquierda a derecha) serán los protagonistas del juego. Como en *Until Dawn*, las decisiones y nuestro acierto con los quick time events determinarán quién sobrevive y quién muere.

LAS CLAVES

1 ANTOLOGÍA. Éste es el primer título de *The Dark Chronicles*, una saga de juegos de terror que Supermassive lanzará durante los próximos años.

2 CINE Y NARRATIVA. El juego tendrá unos gráficos de infarto y se centrará en tomas de decisiones que darán pie a múltiples ramificaciones.

3 MULTIJUGADOR. Habrá un modo local (basado en pasarse el mando) y otro online en el que dos jugadores compartirán la aventura.



En los diálogos, será habitual tener tres opciones de respuesta: una amable, una chulesca-desafiante y otra intermedia.



El conservador es un personaje que narrará la historia desde fuera, de manera similar a la del psicólogo de *Until Dawn*.



La claustrofobia y la oscuridad serán constantes en la aventura, ya estemos buceando por el fondo marino u oyendo sonidos huecos en un barco fantasma.



Jesse Faden contará con un arma convertible que adoptará diversas formas y que le permitirá asumir poderes especiales. Todo será poco para plantar cara a The Hiss, un ser de otro mundo.

27 DE AGOSTO | REMEDY ENTERTAINMENT (505 GAMES) | AVENTURA

Control

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

A GRANDES MALES, GRANDES REMEDIOS

Remedy Entertainment no ha parado de dar que hablar en las últimas semanas, ya fuera por haber recuperado los derechos de *Alan Wake* de las manos de Microsoft o por los rumores de que Sony podría estar interesada en adquirir el estudio. Sin embargo, su momento cumbre se producirá el 27 de agosto.

Después de tres años y medio de espera, será ese día cuando podamos volver a disfrutar de una nueva aventura del equipo finlandés, esta vez con un lanzamiento multiplataforma. *Control* tendrá reminiscencias sobrenaturales y científicas del citado *Alan Wake* y de *Quantum Break*, además de conservar la preponderancia narrativa que tanto gusta a Sam Lake y los suyos, pero será una nueva IP y, como tal, promete sorprendernos con unos cuantos trucos jugables y contextuales.

Conspiraciones gubernamentales

La protagonista de este thriller de ciencia ficción será Jesse Faden, una mujer que deberá investigar el colapso de la Oficina Federal de Control, una agencia gubernamental cuya sede ha sufrido la invasión de una dimensión paralela (rupturas espacio-temporales incluidas) y de una entidad conocida como The Hiss, que, ahora, controla a los antiguos trabajadores. El desarrollo tendrá mucho de metroidvania, pues el escenario estará abierto desde el principio, pero, para llegar a sus distintas áreas, hará falta tener ciertas habilidades... y ni siquiera será obligatorio conseguirlas todas para llegar al final, lo cual llevará unas quince horas.

Así, Jess contará con un arma transformable que podrá convertirse en pistola, escopeta, ametralladora... Pero la clave serán sus poderes paranormales, que le permitirán manipular el entorno para superar las refriegas. Por ejemplo, será posible hacerse un escudo con escombros, realizar esquivas en el aire, manipular a los enemigos... En ese sentido, la salud y la munición se recuperarán recogiendo los orbes que soltarán los rivales, lo que invitará a estar siempre en movimiento (además, los entornos mutarán ante nuestros ojos).

PRIMERA IMPRESIÓN

Cuando se anunció, parecía un calco de *Quantum Break*, pero será más que eso, gracias a aspectos como el enfoque a lo metroidvania.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Renton

"Max Payne, Alan Wake, Quantum Break... Tres joyas y esta cuarta que se va a unir. Tiene pinta de que siguen apuntalando al máximo lo que saben hacer: jugabilidad exquisita e historias que atrapan."

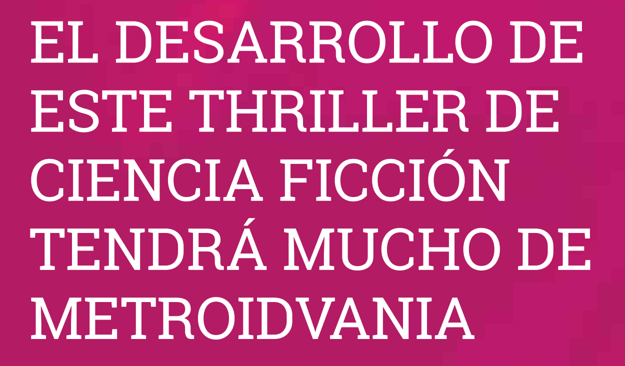
WEB ironangel

"No veo nada que no haya visto en otros juegos."

Hazte con la edición Deluxe, que incluye contenido físico adicional. ¡Sólo en GAME!

*Promoc ón limitada a 500 unidades.





EL DESARROLLO DE ESTE THRILLER DE CIENCIA FICCIÓN TENDRÁ MUCHO DE METROIDVANIA



Gracias al enfoque abierto a lo metroidvania, podremos explorar los escenarios en busca de misiones secundarias y de secretos inconfesables. Destruir esa caja quizá nos granjee una jugosa recompensa...



La ambientación será plomiza y opresiva. El cuartel general de la Oficina Central de Control tendrá partes parcialmente destruidas y encontraremos desperdigados los cuerpos de muchos trabajadores.



El motor Northlight es el que se usó en *Quantum Break*, y volverá a brillar en aspectos como los rostros y los efectos de partículas.



La narrativa ambiental, seña de Remedy, estará muy presente. Estas proyecciones de imagen real recuerdan a las de *Alan Wake*.

LAS CLAVES

1 **METROIDVANIA.** Éste será el juego más abierto en la historia de Remedy. Muchas secciones de los escenarios sólo serán accesibles cuando hayamos obtenido una determinada habilidad.

2 **SOBRENATURAL.** Jesse Faden contará con multitud de poderes paranormales, como telequinesis, levitación o control mental. Será fundamental combinarlos, sobre todo en los combates. Y no faltarán los jefes finales.

3 **EXPANSIONES.** Remedy ya ha avanzado que habrá dos DLC. Después de que *Quantum Break* no tuviera contenido descargable, esto supone volver a la política de ampliación usada en *Alan Wake*...



En la línea de *I am Setsuna* y *Lost Sphear*, *Oninaki* recuperará el estilo de los muchos J-RPG que Square y Enix lanzaron en Super Nintendo, sólo que con unos gráficos algo más modernos.

22 DE AGOSTO | TOKYO RPG FACTORY (SQUARE ENIX) | ROL

Oninaki

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

OTRA REENCARNACIÓN DE SQUARE ENIX

La nostalgia tiene muchas caretas, y Square Enix es una de las compañías que mejor han sabido ponérselas, no sólo con remakes o remasterizaciones, sino también recuperando fórmulas de antaño para aplicarlas a nuevos proyectos.

En la primera mitad de los 90, cuando aún no estaban fusionadas, Squaresoft y Enix marcaron el ritmo en el género del rol, con infinidad de juegazos para Super Nintendo: *Final Fantasy VI, Dragon Quest V, Chrono Trigger, Illusion of Time, Terranigma, Secret of Mana*... En los últimos años, la compañía ha puesto un gran esmero para recuperar ese estilo de juego y combinarlo con tecnología moderna de diferentes maneras, ya fuera con el HD-2D de *Octopath Traveler*, la opción de gráficos pixelados que tendrá *Dragon Quest XI S*, el futuro remake de *Trials of Mana*... En esa tesitura, en 2014, se fundó Tokyo RPG Factory, un estudio pensado para ahondar en esa filosofía mediante nuevas sagas de presupuesto medio, con plazos de desarrollo reducidos y un toque indie. Así, tras haber lanzado *I am Setsuna* y *Lost Sphear*, el 22 de agosto contraatacará con *Oninaki*, un juego que apunta maneras, aunque sólo se lanzará en formato digital (salvo en el mercado japonés) y sin subtítulos en castellano.

SQUARE ENIX CONTINÚA CON SU ESMERO PARA RECUPERAR EL ESTILO DE LOS J-RPG DE SNES

Almas errantes en el más acá

Oninaki será un J-RPG que se ambientará en un bucólico mundo donde la reencarnación lo rige todo. Sin embargo, al morir, algunos siguen atados a la vida como almas errantes, de modo que unos "observadores" deben



LAS CLAVES

1 ROL CLÁSICO. El planteamiento remite a la recordada etapa de Square y Enix en la generación de los 16 bits, sólo que sustituyendo los píxeles por gráficos en HD.

2 VIDA-MUERTE. Esta dicotomía es el núcleo en torno al que pivotarán tanto la historia y el trasfondo de los personajes como, incluso, la construcción del mundo.

3 SIN TRADUCIR. El juego no estará subtitulado al castellano, pese a que sí se ha hecho el esfuerzo por adaptarlo a otros idiomas, como el alemán y el francés.



Kagachi contará con la ayuda de cinco daemon, unas almas errantes que modificarán su estilo de combate y le permitirán empuñar distintas armas, como espadas, hachas, lanzas...



Los combates transcurrirán en tiempo real y tendrán un ritmo muy ágil. Los habrá tanto multitudinarios como de uno contra uno, como éste contra un jefe final con forma de araña.

cortar el vínculo y conducirlas al más allá para que prosigan con el ciclo eterno de la reencarnación. Ahí entra en juego el protagonista, Kagachi, un observador que será puesto a prueba cuando tope con Linne, una joven que no recuerda nada de su pasado, que no envejece... y a la que persigue un siniestro espadachín. Por el camino, toparemos con otros observadores o con la severa gobernante del reino.

El desarrollo de la aventura será muy clásico, con exploración, diálogos y combates en tiempo real, siempre desde una perspectiva elevada como la de la era de los 16 bits. Los elementos del más allá lo imbuirán todo, de modo que nos moveremos entre dos mundos y, en los combates, podremos cambiar entre distintas clases que estarán encarnadas por una serie de almas errantes llamadas daemon, cada una con una personalidad y un estilo de lucha. Todo ello estará presentado con un estilo visual muy colorido, que se hará notar en los paisajes, los personajes o los efectos de las armas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Es una pena que no salga en físico, viniendo de Square Enix, pero su estilo "retro-moderno" resulta cautivador.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@jesusbella
"Takashi Tokita fue el director gráfico del legendario Chrono Trigger, pero también director de Parasite Eve y diseñador principal de Final Fantasy IV. Que esté involucrado en Oninaki me despierta aún más interés."

@Isimo771
"Playasia ha puesto a la venta la edición física de Oninaki, que no va a salir por aquí, y dice que trae inglés. Si queréis confirmación, será en septiembre... A importar toca."

@Caith_Sith
"Imagino que las bajas ventas de Lost Sphear han tenido que ver [en que sólo lo tengamos en digital y en inglés], pues aquél no tuvo la publicidad ni el buen feedback de I am Setsuna. Así que a importar..."

La dirección artística será bellísima. La arquitectura de las ciudades estará muy cuidada, y el uso del color potenciará la dicotomía entre el mundo de los vivos y el de los muertos.

TARJETA GRÁFICA

GeForce RTX 2070 Super

Actualiza tu gráfica con rendimiento top a gran precio

COMPAÑÍA Nvidia **PLATAFORMA** PC **PRECIO** Desde 529,99 € **WEB** www.nvidia.com/es-es/geforce/graphics-cards/rtx-2070-super

Hasta hace relativamente poco, saltar a las tarjetas gráficas de PC más punteras podía salir por un ojo de la cara y la retina del otro. Pero el cambio de tecnología de AMD, con unos precios más competitivos, ha sacudido el mercado como nunca se había visto, y la prueba de ello es esta serie Super de Nvidia, que supone un importante cambio de tendencia, marcando ya este 2019 un punto de inflexión: las nuevas tarjetas ofrecen un rendimiento superior al de las tarjetas del año pasado a un precio mucho más ajustado.

La familia de gráficas RTX Super de Nvidia está compuesta por tres modelos (2060, 2070 y 2080), con tres rangos de precio y capacidades distintos. Si la 2060 encarna la propuesta más modesta (424 euros) y la 2080 la más puntera en rendimiento (745 euros), nosotros hemos optado por probar la 2070, el modelo intermedio, para ver en qué rango de rendimiento se sitúa. Y lo cierto es que, por 529 euros (aunque se puede encontrar más barata), no vas a encontrar nada parecido. Como hemos dicho, estamos hablando de una tarjeta con 8 GB de RAM equiparable al tope de gama de la anterior generación de Nvidia, la GTX 1080 Ti (que, de lanzamiento, superó los 700 euros), que incluso es entre un 16% y un 24% más rápida que la RTX 2070 del año pasado (siendo justos, está más cerca del rendimiento de la RTX 2080).

¿Estos datos en qué se traducen? Pues, por poner un ejemplo, en que podrás jugar a *The Witcher 3* en PC a 4K y casi 60 fps (a 1440p, oscila entre 90 y 105 fps). Es sólo un ejemplo, pero añade que, gracias a la arquitectura Turing que integra esta nueva gama de tarjetas, está preparada para la nueva tecnología raytracing o de trazado de rayos (efectos de luz, reflejos y sombras más realistas, que también estará en PS5 y Scarlett) que usarán futuros juegos como *Cyberpunk 2077* o *Watch Dogs 3*, por ejemplo.

Además, es una gráfica preparada para el futuro: cuenta con el puerto USB-C "VirtualLink" (un único puerto para conectar los visores de realidad virtual del futuro), tres salidas DisplayPort y un puerto HDMI. Súmale a eso un doble ventilador, lo que consigue reducir notablemente la temperatura y, con ello, mantener un rendimiento óptimo en todo momento.



VALORACIÓN Nunca antes había sido posible conseguir un alto rendimiento gráfico a este precio. Si quieres jugar a otro nivel en PC, sin perder un riñón por el camino, es la mejor opción.

ALTERNATIVAS

Actualizar la gráfica del PC para jugar "bien" ya no tiene por qué ser la ruina. Hay gráficas muy decentes desde 420 euros...



GEFORCE RTX 2060 SUPER
PRECIO Desde 424 €



RX 5700 XT
PRECIO Desde 429,90 €



GEFORCE RTX 2080 SUPER
PRECIO Desde 745 €



HEADSET

Cloud Stinger Wireless

La mejor calidad/precio sin cables de HyperX

COMPAÑÍA HyperX **PLATAFORMA** PS4, Switch, PC **PRECIO** 89,99 € **WEB** *www.hyperxgaming.com/es*

No es ningún secreto que los Cloud Stinger originales nos encantaron por ser una propuesta económica de HyperX, un headset cableado con gran calidad de sonido y buen diseño. Ahora, llevan esa filosofía al terreno inalámbrico.

Y nos encontramos ante un auricular, simplemente, sobresaliente, al ajustado precio de 89 euros (aunque ya se puede encontrar algo más barato). Si empezamos por lo importante, el sonido, ha mejorado respecto al modelo cableado: todas las frecuencias están más equilibradas (las medias ahora son más nítidas), los graves son más contundentes... En general, es un gran auricular para todo, más allá de juegos, y lo usarás incluso para escuchar música. Eso sí, sin el adaptador o mochila USB, no funciona con ningún dispositivo, ni siquiera conectándolo con el cable microUSB incluido (para poder cargarlo).

Destaca el diseño, supercómodo, ligero (más que el del modelo cableado) y duradero, gracias a su diadema metálica cubierta de plástico rígido, que, además, se amolda casi a cualquier tipo de cabeza. Su autonomía es de diecisiete horas (menos a máximo volumen) y tiene un micro flexible que elimina el ruido ambiente de manera sobresaliente (y que muteamos al girarlo hacia arriba). Es un gran auricular.

VALORACIÓN **Mejor que cualquier otro auricular inalámbrico de HyperX, al menos en calidad/precio. Sólo echamos en falta control independiente para el micro.**



Las almohadillas no dan calor ni en verano, se amoldan bien a las gafas... Son cómodas a más no poder.

RATÓN

Ironclaw RGB Wireless

Comodidad en su máxima expresión

COMPAÑÍA Corsair **PLATAFORMA** PC **PRECIO** 79,99 € **WEB** *www.corsair.com/es/es/*

No son pocos los ratones que han pasado ya por estas páginas, pero este modelo de Corsair en concreto nos ha encantado por numerosas razones. Si empezamos por el diseño (sólo para diestros), nos ha conquistado porque da igual cuál sea tu estilo de agarre (palma o garra): es cómodo hasta decir basta, gracias, en parte, a la superficie de apoyo, que, sin ser excepcionalmente grande, es suficiente para que descanse la mano. Pero la cosa no acaba ahí: como otros ratones actuales, ofrece tres modos de conexión, cada uno con una autonomía distinta... pero siempre muy buena. Podemos jugar conectados por cable, bien por gusto o para cargarlo (incluye un cable mallado de 1,8 metros), así como bluetooth (hasta 50 horas de autonomía) o inalámbrica de 2,4 Ghz vía receptor USB (hasta veinticuatro horas de juego).

Esa autonomía es sin activar sus tres zonas con luz RGB independiente, totalmente configurables con el soft iCue (color, efectos, etc.). Ese mismo soft es el que usamos para crear perfiles por juego (por ejemplo, podemos crear uno con la función "sniper" para apuntar de manera más precisa) o configurar sus diez botones programables, tres de ellos accesibles con el índice o el pulgar (uno sobre los botones atrás-adelante y dos al lado del botón izquierdo).

El sensor PixArt PMW3391 alcanza una resolución de 18.000 DPI, es también configurable y, salvo por algún saltito inapreciable, resulta muy preciso.

VALORACIÓN **Te conquistará por su diseño y su comodidad, y te convencerá con sus posibilidades (diez botones, autonomía...).**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tene… de estos objet… sa…



Cuphead Construction Sets

Venderás tu alma al diablo para hacerte con ellos

McFarlane Toys acaba de lanzar una serie de sets de construcción basados en *Cuphead*. De momento, hay tres disponibles: Devious Dice, Devil's Throne y Chaotic Casino (el último incluye las figuras de Cuphead y Mugman). Todos ellos replican la estética del juego con mucho encanto y son pequeñitos, así que tranquilo si no tienes mucho espacio en casa.

A LA VENTA EN ***mcfarlane.com***

Estatua Hoguera Dark Souls

No calienta, pero a ver quién dice que no es bonita

La tienda de merchandising oficial de Bandai Namco Europa sigue tentando las carteras de los fans de *Dark Souls*, y este mes vuelve a la carga con esta espectacular estatua de veinte centímetros de altura, pintada a mano y fabricada en resina. Es una edición numerada y limitada a 1.500 unidades, así que no te lo pienses demasiado si quieres llevártela a casa.

A LA VENTA EN ***store.bandainamcoent.eu***

Bandolera Sonic

No encontrarás un bolso más japonés y seguero

Si estás buscando una bolsa para transportar el portátil o cualquiera de tus trastos para ir al trabajo o a clase, en la tienda de merchandising oficial de Sega Europa encontrarás esta preciosa bolsa bandolera, decorada con la imagen y el logo japonés de Sonic. Está fabricada en piel artificial y cuenta con dos bolsillos, uno exterior y otro interior. Su correa es ajustable y tiene unas medidas de 30 x 38 centímetros.

A LA VENTA EN ***www.segashop.eu***

Muñecos Alien vs Predator

De la mítica recreativa de Capcom, a tu estantería

NECA ha convertido en plástico a los protagonistas y enemigos de su legendario arcade de 1994. Podrás encontrar diversos modelos de predators y aliens, así como un pack doble con las figuras de Dutch y Linn, todos ellos acompañados de accesorios y con más de 30 puntos de articulación. La caja incluye, además, el arte de la coin-op.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

Estatua Sonic

Y ojo, que también ha salido una de Tails que va a juego

Hay muchas estatuas de Sonic, y la mayoría suelen costar un riñón, pero esta creación de Diamond Select es una opción bastante más económica y no por ello menos hermosa. Está fabricada en PVC, y puede localizarse fácilmente a través de multitud de vendedores en eBay, además de en Impact Game. También ha salido una estatua de Tails, que se puede adquirir por separado o en un mismo pack junto a la de Sonic.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Delantal Overcooked

Siempre que vienes a casa, me pillas en la cocina...

El juego de Ghost Town Games y su secuela se han convertido en todo un clásico para echar unas partidas con los amigotes desde el sofá, y prueba de ello es que Insert Coin ha lanzado el delantal oficial del Reino de la Cebolla. Está fabricado en 100% algodón y te permitirá estar elegante y protegido de manchas mientras quemas la cena.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

METAL GEAR SOLID: SONS OF LIBERTY

AUTORES Fraction, Wood **EDITORIAL** Héroes de Papel
PRECIO 24,95 € **PÁGINAS** 288
FORMATO Cartoné

A finales del pasado año, Héroes de Papel lanzó en España una reedición especial del cómic oficial de *MGS*, creado en 2004 por Kris Oprisko y Ashley Wood. Ahora, repite la jugada con la adaptación del segundo juego de la saga, editado originalmente por IDW Publishing entre 2006 y 2007, de nuevo con Ashley Wood al cargo de las ilustraciones, aunque el guión vino firmado en esa ocasión por Alex Garner. Toda una joya para fans completistas de la obra de Kojima, que incluso llegó a ser adaptado al formato DVD como "Metal Gear Solid 2: Bande Dessinée".





THE KITCHEN

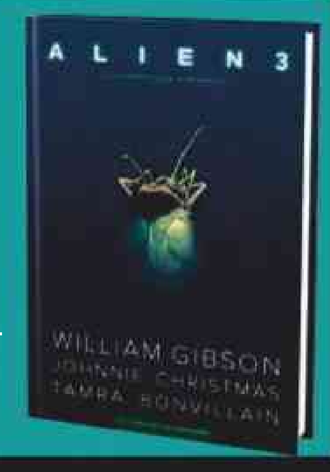
AUTORES Masters, Doyle **EDITORIAL** ECC Cómics
PRECIO 19,95 € **PÁGINAS** 176 **FORMATO** Cartoné

Tres mujeres, esposas de otros tantos hampones presos, deciden continuar con el "negocio familiar" en el Hell's Kitchen de los años 70. Su talento no tardará en llamar la atención de familias rivales. Esta impactante historia ha sido adaptada a la gran pantalla, con un reparto de lujo encabezado por Elisabeth Moss, Melissa McCarthy y Doomhnall Gleeson. Se estrenará en España en octubre.

ALIEN 3

AUTORES Gibson, Christmas **EDITORIAL** Dark Horse
PRECIO 17,82 € **PÁGINAS** 136 **FORMATO** Cartoné

No solemos reseñar cómics en inglés, pero la ocasión lo merece. Estamos nada menos que ante la adaptación del guión que escribió William Gibson (Neuromancer) para "Alien 3". Su libreto acabaría siendo rechazado por los productores, pero, varias décadas después, fue adaptado en forma de cómic por Dark Horse. Rezamos para que se edite en España, pero, si no puedes esperar, toca tirar de diccionario.



MÚSICA

FFVII OST REVIVAL DISC

En plena expectación por el remake del clásico, la tienda de Square Enix nos presenta este blu-ray con 85 cortes compuestos por Nobuo Uematsu para el original de PlayStation. Incluye un libreto con comentarios del equipo de desarrollo original, así como una selección de escenas del juego y archivos MP3 para exportar a tu móvil.

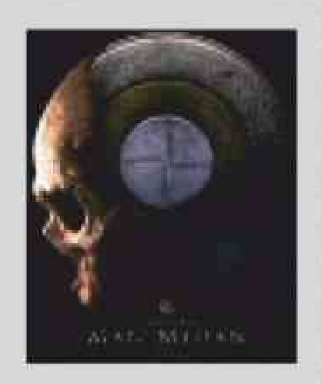
PRECIO 39,99 € *store.eu.square-enix-games.com*



BSO MAN OF MEDAN

El nuevo juego de Supermassive Games, los creadores de *Until Dawn*, contará con una espeluznante banda sonora, compuesta, una vez más, por Jason Graves. Bandai Namco la ha editado en un vinilo llamado a convertirse en todo un ítem para coleccionistas. No saldrá a la venta hasta el 30 de agosto, pero ya la podéis reservar en su tienda.

PRECIO 19,99 € *store.bandainamcoent.eu*



Chaqueta Cyberpunk 2077

Porque hasta en el futuro más distópico uno puede ir elegante

Cyberpunk 2077 no saldrá hasta abril de 2019, pero, en la tienda de merchandising de CD Projekt, ya podéis encontrar cosas tan chulas como esta Samurai Varsity Jacket, confeccionada en 90% algodón y 10 % poliéster, disponible en cinco tallas distintas, desde la S hasta la XXL. Preciosa y bastante apañada de precio.

A LA VENTA EN *eu.store.cdprojektred.com*

PVP desde 62,90€

PVP desde 29,99€

Taza Pac-Man

Para tomarse un cafelito al más puro estilo ochentero

Jamás has visto una taza más colorida que ésta. Está fabricada en cerámica, tiene una capacidad de 460 ml y lleva en el exterior la imagen del inolvidable Comecocos y en el otro extremo, la de los no menos míticos fantasmas de Namco: Inky, Blinky, Pinky y Clide. El interior de la taza tiene un rabioso color amarillo, idéntico al que luce el bueno de Pac-Man desde 1980. Es tan bonita que te dará pena mancharla.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

PVP desde 12,95€

PVP desde 21,95€

Evercade

Una nueva portátil diseñada a medida de los fans del retro

Saldrá a la venta a finales de año y cuenta con la licencia oficial de compañías de la talla de Atari, Namco, Interplay y Data East, con algunos de sus mayores clásicos recopilados en diferentes cartuchos intercambiables. Desde *Splatterhouse 2* y *Pac-Man*, hasta *Earthworm Jim 2*, *Side Pocket* o *Midnight Resistance*. Tiene una pantalla de 4'3 pulgadas y puede conectarse al televisor a través del HDMI.

A LA VENTA EN *evercade.co.uk*

PVP desde 69,99€

PVP desde 119,99€

LIBROS

THE MEGA DRIVE ENCYCLOPEDIA

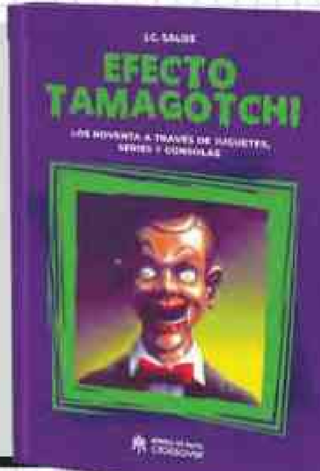
DaddaRuleKonge es un estudioso del retro que ha lanzado una serie de enciclopedias en PDF sobre todo tipo de sistemas. Desde su página (daddarulekonge.itch.io), podéis descargar el tomo dedicado a MD, que es fabuloso, así como los de otros sistemas, completamente gratis, aunque admite donaciones. Dadle pasta, que se lo merece.

PRECIO La voluntad **PUBLICADO POR** *DaddaRukeKonge*

EFECTO TAMAGOTCHI

Juan Carlos Saloz desgrana la cultura pop de los 90 a través de los juguetes, las consolas y las series televisivas de toda una generación. En sus 192 páginas, tienen cabida desde los Tamagotchi y los Furby hasta iconos televisivos como Power Rangers o Dragon Ball. El libro cuenta con tres ediciones, una de ellas con una portada inspirada en Pesadillas.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



Muñeco Doom Slayer

Un muñeco para acabar con las fuerzas demoníacas

Fabricada por McFarlane Toys, esta preciosa figura ya está disponible en la tienda de merchandising oficial de Bethesda. Tiene una altura aproximada de dieciocho centímetros e incluye una base, una superescopeta y dos versiones de la hoja ejecutora, todo incluido en una caja que enamorará a los fans de *Doom*.

A LA VENTA EN *eumerch.bethesda.net*

Vinilos Mario

Como *Super Mario Maker 2*, pero en versión analógica

¿Quieres decorar la habitación de los niños? ¿O la tuya, para no engañarnos? Pues, si eres fan de Super Mario, este set compuesto por 41 vinilos para pared te volverá loco. Tiene licencia oficial de Nintendo e incluye bloques, una tubería, monedas, estrellas, algunos enemigos emblemáticos de la saga (Boo, Goomba, Bill Bala) y, por supuesto, a Mario, Luigi, Yoshi y Toad. Es hora de diseñar tu propio nivel.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

The C64

El clásico ha vuelto, ahora con teclado funcional

Retro Games, creadora del The64 Mini, lanzará el 5 de diciembre una nueva versión a tamaño real del mítico ordenador de Commodore. Esta vez, su teclado será completamente funcional, incorporará cuatro puertos USB y, por supuesto, HDMI para conectarlo al televisor. Además de incluir modo VIC20, añadirá nuevos clásicos a su catálogo, como *Attack of the Mutant Camels* o el reciente *Galencia*.

A LA VENTA EN *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

WE NEVER LEARN

AUTOR Taishi Tsutsui **EDITORIAL** Ivrea
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 200 **FORMATO** Rústica con sobrecubierta



Ivrea trae a España una de las series más populares del legendario Weekly Shonen Jump, entre cuyas páginas debutó en febrero de 2017. En Japón, llevan editados hasta la fecha doce tomos recopilatorios de la obra de Taishi Tsutsui donde se narra la relación entre Nariyuki y sus compañeras Rizu y Fumino. Si quiere obtener una beca con la que acceder a la universidad, el primero deberá ejercer de tutor de las dos últimas durante el instituto. Y, para complicar aun más las cosas, el triángulo amoroso irá sumando nuevos personajes, dando forma a una comedia romántica muy particular. En España, se irá editando con periodicidad bimestral, y el primer número ya está a la venta.

JAGAAN

AUTORES Kaneshiro, Nishida **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 192 **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Shintarou lleva una existencia bastante rutinaria trabajando como policía de barrio, hasta que un misterioso monstruo se cruza en su camino y descubre que puede disparar con su mano derecha, tras transformarse en un arma conocida como Jagaan. Así arranca este manga de Muneyuki Kaneshiro y Kensuke Nishida, que viene publicándose con bastante éxito en su país, dentro de la revista Big Comics Spirits de Shogakukan.

RE-LIFE

AUTOR Yayoiso **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 24,78 € / 45,55 € **FORMATO** DVD / Blu-ray



Arata Kaizaki tiene veintisiete años y no encuentra empleo. Cuando está a punto de tirar la toalla y regresar con sus padres, un hombre le ofrece unas pastillas, llamadas Re-Life, que pueden devolverle el aspecto de diez años atrás. Convertido de nuevo en un chaval, regresará al instituto para aprender lo necesario para encarrilar su vida, aunque sólo tendrá un año de plazo antes de volver a adoptar su aspecto real. ¿Aprovechará esta nueva oportunidad?

EL PADRE DE LAS ALMAS OSCURAS

Ningún fan de la saga *Dark Souls* debería dejar escapar este estupendo libro de Adrián Suárez, en el que se desgrana la evolución de la obra de Hidetaka Miyazaki. Son 404 páginas dedicadas en cuerpo y alma a la trayectoria de un creador genial, sus referentes y su estilo narrativo, juego a juego, hasta llegar a *Sekiro*.

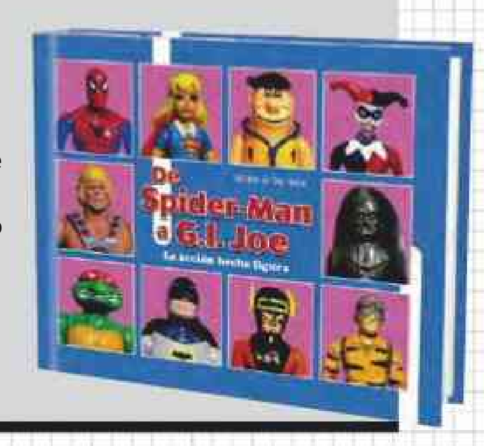
PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *Star-T Magazine Books*



DE SPIDER-MAN A GI JOE

Si eres incapaz de desprenderte de los muñecos de tu infancia, e incluso sigues aumentando tu colección hoy en día, no deberías perderte esta joya, en la que Doc Pastor rinde homenaje a colecciones icónicas, desde los Airgamboys o los Masters del Universo hasta Star Wars o las Tortugas Ninja (incluida una entrevista a Kevin Eastman, uno de sus creadores).

PRECIO 24,90 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*



MIS TERRORES
FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Wii
- **GÉNERO** Deportivo / Minijuegos
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2009

Puede que no tuviera ruedas, pero la Wii Balance Board venía como anillo al dedo gordo del pie para, como en la canción de Avril Lavigne, convertirse en un "skater boy".

Wii Fit Plus



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen


UNA BÁSCULA CON UN PROPÓSITO SUPERIOR

Subirse a una báscula da vértigo, por si sus números te informan de que tienes sobrepeso, pero, en la alocada época de Wii, Nintendo reinventó su concepto con un periférico a su imagen y semejanza que servía como solución al problema.

Ahora que me he convertido en un apasionado del crossfit, me he acordado de aquel invento que fue la Wii Balance Board y de *Wii Fit Plus*, que me tocó analizar en la revista hace la friolera de diez años. Por si no os acordáis, la Balance Board era una suerte de báscula con sensores para calcular pesos y movimientos.

Ya fuera sola o combinada con el Wiimote y el Nunchako, permitía hacer rutinas gimnásticas asociadas a ejercicios y minijuegos presentados por un entrenador personal, como una especie de evolución de los deportes vistos en *Wii Sports*. Esto podía entrañar cierto riesgo para algún inconsciente que no hubiera hecho ejercicio físico en su vida (un mal gesto... y lesión al canto), pero hay que aplaudir el esfuerzo de la Nintendo de Satoru Iwata por fomentar la vida sana entre el público casual.

Wii Fit Plus era una versión ampliada del original de 2008 e incluía 70 minijuegos de aeróbic, yoga, tonificación y equilibrio, en los que había que jugar con el peso y las inercias del cuerpo: mover un aro con la cadera, hacer footing, aletear cual pájaro... No hacía lo que un gimnasio, pero servía para menear el esqueleto sin tener que salir del dulce hogar.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Aún tengo el recuerdo de estar analizando este juego en la redacción, una tarde después de haberme enchufado un cocido que quitaba el sentido. Las molestias gástricas me pusieron contra las cuerdas, pero el juego me vino de perlas para empezar a quemar las calorías de más que había ingerido. El sentido del ridículo lo dejé en casa ese día.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **19 de agosto**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal y David Alonso.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI

